
1/91 DAS GROSSE COMPUTER-UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-
Lucasfilm in Höchstform
MONKEY ISLAND
Das Spitzen-Adventure im Test
And the Winner is...
MEISTER ALLER KLASSEN!
Die besten Spiele des Jahres
Videospiel-Technik
JAPAN-JUWEL
Das Super Famicom von Nintendo
Die unendliche Geschichte 2
STEINBEISSER
ZUM ANFASSEN
Zu Gewinnen
Eine Reise in die Bavaria-Filmstudios

GALACTIC Empire

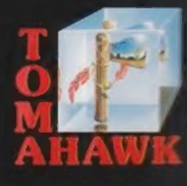
AUF EINEM ABGELEGENEN PLANETEN LEBEN, KÄMPFEN UND STERBEN MENSCHEN UND TIERE ....

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungskommissar :
Hochvertrauliche Mission .... Ether befindet sich mitten im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen, koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten auskundschaften ... Städte. **Gebirge.** Wüste. Ozeane ... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht ! Heikle Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten !... Ziel : Die Krise entschärfen ...

Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

- Akteure (über 100) : Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline : Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw ? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen ! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel : 06107-62067

Stapelverarbeitung und Streicheleinheiten

Was passiert eigentlich mit meiner Mitmachkarte?", werdet Ihr Euch sicher gefragt haben. Wir wissen's: Monat für Monat türmen sich die Stapel so hoch, daß man unsere Assistenz Susan nur noch an ihrem Haarschopf erkennen kann. Bevor Susan zu verschwinden droht, kommt Reza. Reza bündelt die Karten in handliche Kilopakete, zählt, sortiert, führt Strichlisten und wertet jede Karte einzeln aus. Auf diese Weise erfahren wir, welcher Artikel Euch in der letzten Ausgabe besonders gut gefallen hat, wer welches Spiel favorisiert, und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. In der nächsten Zeit will er sich an die Auswertung des "Superquiz" machen — eine wahrhaft gigantische Aufgabe.

Andrang beim *POWER-PLAY*-Stand

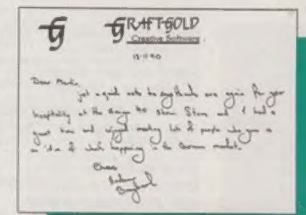


Reza läßt die Stapel schrumpfen

Anfang des Monats war die Redaktion für vier Tage ausgeflogen: Man traf sich auf der Amiga-Messe in Köln. Einen ausführlichen Bericht über die turbulente Messe findet Ihr auf der Seite 20. Der selbstgebastelte Papp-Trantor hat die Messe übrigens ohne größeren Schaden überstanden. Er sank lediglich um fünf Zentimeter ein, was für die Haltbarkeit des Maschendrahts spricht und der durchschnittlichen Schrumpfrate der Redakteure entsprach ("Hat jemand mal 'ne Streckbank da?"). Weniger haltbar erwiesen sich die Nerven der Redakteure: Der beginnende Kölner Karneval brachte so manchen Schlafwilligen um seine wohlverdiente Ruhe. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten: Es war schön, Euch getroffen und mit Euch gesprochen zu haben.

Streicheleinheiten für die "Elite"-Katze Aesop

Ein paar Tage später flog Heinrich zu dem Kultprogrammierer David Braben zu einem Interviewtermin. David stellte dort die Nintendo-Version seines Klassikers "Elite" vor, mehr darüber gibt's auf Seite 34. Die Vorführung erwies sich als nicht unproblematisch: Aesop, die sechs Monate junge Katze des Programmierers, verlangte lautstark ihre Streicheleinheiten und machte auch vor einem ausgiebigen Räkeln auf der Tastatur nicht halt — ein Systemabsturz war die Folge. Nach dem Booten wurde mit einer Hand Aesop gekrault, mit der anderen die Cobra Mk III gesteuert (es geht eben nichts über "Multitasking"...).



GRAFTGOLD

Post von Andrew Braybrook

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

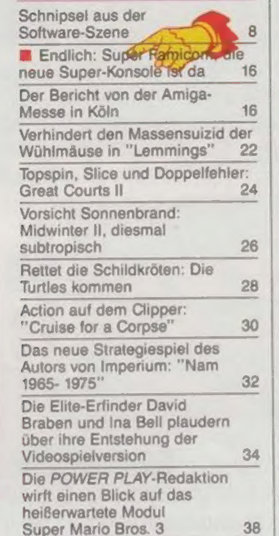
Power-Play-Team



13 Mord und Totschlag in Utopia: Im Science-fiction-Abenteuer "Epic"

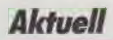
140 Rasante Raserei zu zweit: Turbo Challenge

38 Schau mir in die Augen, Kleines. Im tiefen Dungeon vom Swords & Serpents.



Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene 8



■ Endlich: Super Famicom, die neue Super-Konsole ist da 16

Der Bericht von der Amiga-Messe in Köln 16

Verhindert den Massensuizid der Wühlmäuse in "Lemmings" 22

Topspin, Slice und Doppelfehler: Great Courts II 24

Vorsicht Sonnenbrand: Midwinter II, diesmal subtropisch 26

Rettet die Schildkröten: Die Turtles kommen 28

Action auf dem Clipper: "Cruise for a Corpse" 30

Das neue Strategiespiel des Autors von Imperium: "Nam 1965- 1975" 32

Die Elite-Erfinder David Braben und Ina Bell plaudern über ihre Entstehung der Videospielversion 34

Die *POWER PLAY*-Redaktion wirft einen Blick auf das heißerwartete Modul Super Mario Bros. 3 38

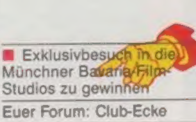
Rubriken

So bewerten wir 6

Software-Charts und Hitparaden 40

Crème de la crème 82

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb 69



■ Exklusivbesuch in die Münchner Bavaria-Film-Studios zu gewinnen 34

Euer Forum: Club-Ecke 70

High Score: Hall of Fame 77

Leserbriefe 72

Starkiller 78

Neues aus der Comicszene 80

Musik, Bücher, Filme 196

Inserentenverzeichnis 7

Impressum 176

Vorschau auf die kommende Ausgabe 198

Unter der Lupe

Der große Joystick-Vergleichstest 190

■ Die Redaktion *POWER PLAY* kürt die 10 besten Spiele des Jahres 164

Computerspiele-tests

Atomic Robokid 148

Atomino 56

Awesome 146

B.A.T. 44

Blade Warrior 152

Captive 50

Dark Heart Uukrul 48

Debut 158

Dino Wars 158

Flip it & Magnose 60

James Pond 58

Legend of the Lost 61

Masterblazer 65

■ Monkey Island 42

Mopiti Island 62

Night Shift 54

Nightbreed 45

Nitro 137

No Exit 158

Ooops Up 60

Pro Soccer 2190 142

Rogue Trooper 62

Shockwave 152

Shuffle 57

Snow Strike 156

Sophelie 158

Spellbound 64

Star Control 52

Strider II 151

Test Drive III 140

Tile 57

Tom and the Ghost ???

Torvak 156

Transworld 52





42 Heute schon geentert? Monkey Island ist da.

16 Ausgelassen: Eric Simon auf der Amiga-Messe...

Tunnels & Trolls	46
Turbo Challenge	140
U.N. Squadron	148
World Soccer	142
Z-Out	144

Kurztest-Videospiele

Sly Spy, Ishido	160
Shuffle Pix, Fire & Forget	160
Sarakon, Cadaver	160
Manix, Curse of the Azure Bonds	160
Rick Dangerous 2, Flimbo's Quest	161
Intern. Soccer Challenge, Midnight Resistance	161

Videospieletests

Axis	175
Batman	187
Bayou Billy	184
Bigfoot	186
Burning Force	183
Cyber Shinobi	182
Darius	185
Die Hard	185
Double Rings	178
E-Swat	180
Fatman	181
Final Blaster	178
Final Fantasy	188
Fire & Forget II	187
Madden Football	174
Rabio Lepus	176
Rainbow Islands	181
Sea Fighter	182
Slime World	183
Snake, Rattle & Roll	184
Totally Recall	186
World Cup Italia 90	180

Power-Tips

Computerspieletips

Cadaver	86
Earthrise	92
Falcon — Mission Disk II	94
Their finest Hour	96
Search for the King	96
TV Sports Football	98
Ultima VI	98
Invest	98
Fish	99

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back, Ultima IV, Might & Magic II	102
Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's, Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III	103

Schummelecke

Wings, Apprentice, Starflight 2, Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Slam, Sword of Sodan	103

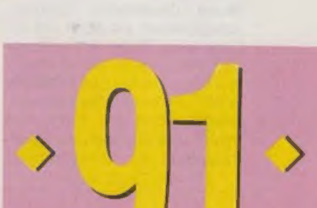
Videospieletips

Super Hydlide	104
Super Monaco GP, Heavy Unit	108
Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's Challenge, Image Fight	109
Golf, Metal Gear, Klax, Double Dragon II, Formation Soccer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Bonze Adventure	110
Lode Runner, DJ Boy, Mega Drive's Bastelstunde, Devil Crash, Cyberball, Trojan, Lock'n Chase	111

Clue Book

Dragon Wars Teil I	113

■ Titelthemen



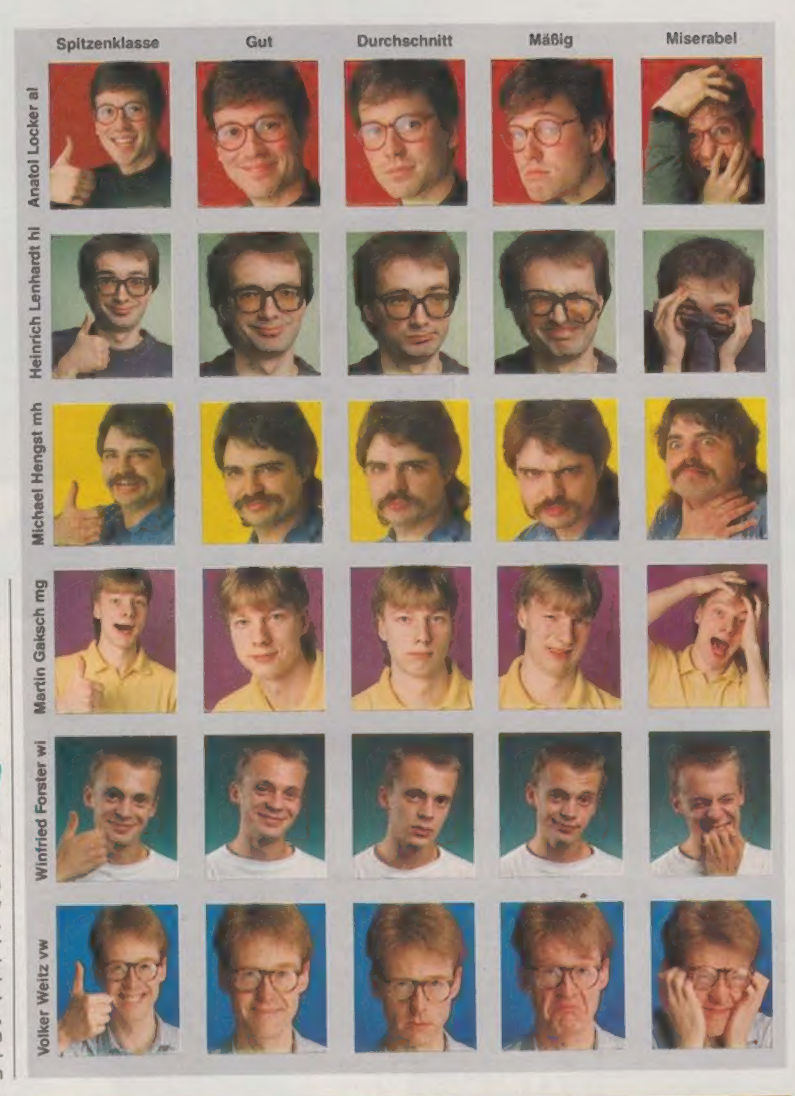
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	AMIGA 39%
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Afterburner (PC-Engine), Atomino (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Monkey Island (MS-DOS), Nitro (Atari ST), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Volker Weitz

Final Fantasy Legend (Game Boy), Curse of the Azure Bonds (Amiga), Dragon Wars (Amiga)

...Winfried Forster

Strider (Mega Drive), Monkey Island (MS-DOS), Dragon Wars (Amiga)

...Anatol Locker

Monkey Island (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Atomino (Amiga)

...Michael Hengst

Tunnels & Trolls (MS-DOS), Monkey Island (MS-DOS), Atomino (C 64)

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Ad Lib	149
Bachler	64
Berry Lösungsservice	109
Bomico	9, 11, 15, 29, 31, 51, 55, 61, 63, 169, 181, 183, 185, 187, 2. US., 4. US.
Compu Camp	133
Computer-Box	105, 109
Computer Markt Münster	77
Compy Shop	114
CPS Computerservice Heidak	100/101
Crystal Soft	77
CWM	76
Dynamics	195
Dynatex	188
EC-Electronics	117
Eppenbach	92
Eurosystems	36/37
Flashpoint	77
Foursystems	173
Fundur	95
Funny Softwareversand	119
Funtastic Computerware	81
Galaxy Software	84
Game Play	105
Gamesoft	110
Gamesworld Computershop	97
German Design Group	92
Gross Electronic	108
Hamo	114
Hisoft	92
Joysoft	115
Jöllenbeck	173
Karosoft	106
Kingsoft	45
Theo Kranz-Versand	72
Label	151
Lifetimes/Expert Software	159
Magic Games	75
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	66, 136, 138/139, 150, 154/155, 162/163, 177, 179, 189
Media Electronics	109
MN - Hobby Soft	107
NEC	157
No Credits	112
OCP Gameshop	107
Okay Soft	95
PC Neue Medien	55
PC-Sound-Hits	74
RSE Schuster	93
Rushware	18/19, 25, 47, 53, 145
Schindler	125
Soft Express	107
Software Corner	95
Software Maniacs	110
Steirerfunk	110
T.S. Datensysteme	121
Telespiel-Vertrieb	92
United Software	33, 49, 59, 141, 143, 147, 153, 171, 3.US.
Vidis Electronic	175
Wial Versand	161
World of Wonders	89
Zillesoft	73

Supernova

Für Weltraumbegeisterte, die einen PC ihr eigen nennen, hat Electronic Arts ein besonderes Spieleschmankerl auf Lager: **Hard Nova**. In den entfernten Randgebieten der Galaxis lebt die berühmt-berüchtigte Söldnerin Nova. Leider hat sie ein größeres Problem: Laufend verliert sie ihre Truppen. Ihr müßt in dieser Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Ballerei Nova mit dem nötigen Personal versorgen: Piloten, Kanoniere, Programmierer und Ingenieure. Um diese Leute in den Dienst von Nova zu stellen, darf Euch jedes Mittel recht sein: von der Bestechung bis zur Entführung. Ab und zu werdet Ihr auch um einen kleinen Spezialauftrag gebeten — hier heuert Ihr als Schmuggler, Meuchelmörder oder Kidnapper an.



Prächtige VGA-Grafik bei dem Strategie-Rollenspiel-Adventure "Hard Nova" von Electronic Arts (MS-DOS/VGA)



Der Ariel Cruiser müßte mal in die Werft (MS-DOS/VGA)

Mittels eines speziellen Dialogsystems könnt Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren unterhalten. VGA-Grafiken, tolle Soundeffekte und drei verschiedene Kampfsysteme sollen bei Hard Nova für Furore sorgen. Umsetzungen auf Amiga oder ST sind zur Zeit noch nicht in Sicht. *mh*

Noch'n Raser

Garantiert schneller als der bundesdeutsche Autobahnraser ist der **S.T.U.N.-Runner**. Ihn irritieren weder Nebelbänke noch der Verkehrsfunk, wenn ihn ein Vordermann seiner Reise stört, wird er mit einem Laser dezent weggeschmort. Was bisher in der Spielhalle dank guter Grafik für Aufsehen sorgte, kommt jetzt auch für die Computerzimmer. Der Spieler braust mit einem Gleiter durch ein Netz aus unterirdischen Tunnels. Man vermeidet Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und versucht, die "Boost Pads" zu erwischen, die das Gefährt auf extreme Geschwindigkeit beschleunigen — Rennspiel pur. S.T.U.N.-Runner erscheint in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Programmiert wird der Spaß von Domark, die schon Atari-Automaten wie "Hard Drivin'" umsetzten; man verspricht, eine Menge 3D-Polygone und 380 verschiedene Objekte auf den Bildschirm zu zaubern. *al*

Erster Aufschlag

Die englische Software-Firma Krisalis hat das altehrwürdige "Pong" (links ein Schläger, rechts ein Schläger, in der Mitte ein Ball) herausgekramt, ihm einen dreidimensionalen Touch verpaßt und will das neue Spiel unter dem Namen **Botics** in diesen Tagen veröffentlichen. Um dem Ganzen einen modernen Anstrich zu verleihen, hat man zusätzlich fünf Computergegner spendiert und 20 verschiedene Wettkampfarenen ausgeklügelt, in denen das Sportspektakel stattfindet. Natürlich darf man auch zu zweit gegeneinander antreten. Wer einen Amiga oder Atari ST besitzt, der kann das Spiel für seinen Computer kaufen. Für C64 und MS-DOS ist Botics momentan nicht angekündigt. *mg*

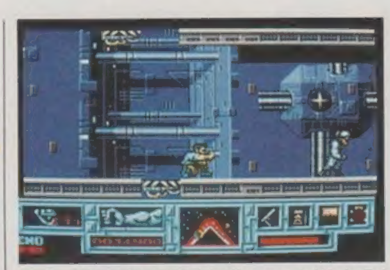

Botics ist eine dreidimensionale Variante des Klassikers "Pong" (ST)

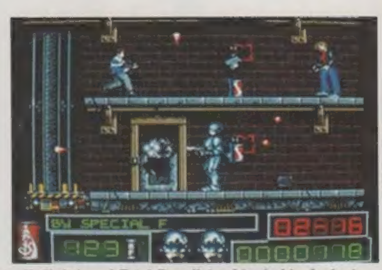


Flotte 3D-Grafik bei Tengens' "S.T.U.N. Runner" (Amiga)

Film total

Das Software-Haus Ocean kauft eine große Filmlizenz nach der anderen. Neben "Nightbreed" und "Navy Seals" unterliegen zwei der momentan erfolgreichsten Actionfilme, George's Millers **Robocob II**, sowie Paul Verhoeven's **Total Recall** der Umsetzung durch die Engländer. Freunde ransanter Action dürfen gespannt sein: Während man bei Robocob II in der Rolle eines (im wahrsten Sinne des Wortes) stahlharten Zukunftsbullens gegen Drogenbarone und den Nachfolge-Robot Murphy II vorgeht, muß in Total Recall "nur" der Planet Mars gerettet werden. Nachdem dies im Film durch den schauspielernden Bizepsriesen Arnold Schwarzenegger bewerkstelligt wird, dürfte klar sein, daß Action die Handlung des Spiels dominieren. Das Spielprinzip der beiden Ocean-Titel ähnelt sich auch sonst auf frappierende Weise: In acht Richtungen wird gescrollt, während der Spieler jede Menge Levels von allem befreit, was sich auch nur einen Augenblick lang rührt. Neben diversen High-Tech-Werkzeugen und Hilfsmittel, gilt es vor allem, viele futuristische Waffen einzusammeln. Fast alle Anzeigen von Robocob II und Total Recall beziehen sich deshalb auf angewählte Waffen oder verbliebene Munition. Beide Spiele sollen noch bis Ende des Jahres für C 64, Atari ST und Amiga erscheinen. *wi*





Um harte Burschen und dicke Kanonen geht's in Robocop II (links) und Total Recall (rechts, beide Amiga)





Horror-Action von Ocean: Links werden Drogen gebraut, rechts Menschen verspeist (Amiga)

Gasfuß und Zeigefinger

Na, warum denn nicht gleich: Spieler, die sich über den Mangel an Feuerwaffen während den "Chase H.Q."-Verfolgungsjagden entrüsteten, ansonsten aber mit Leib und Seele bei der Sache waren, werden mit **Special Criminal Investigation: Chase H.Q. II** bestens bedient. Gerast wird in bewährter Manier durchs nächtliche Paris, über Highways und Wüstenlandschaften. Tauchen die motorisierten Bösewichte dann am Horizont auf, dürfen die Waffen sprechen. Und wo die das Sagen haben, sind auch die begehrten Extraknarren nicht weit. Daneben warten verschiedene Missionen und Witterungen auf den Fahrer. In brenzligen Situationen wird ihm teilweise von einer freundlichen Motorrad-Gang geholfen. Die turbulente Raserei soll noch Ende 1990 für ST, Amiga und C 64 erscheinen. *wi*

Blut und Prügel

Zartbesaitete Gemüter sollten besser Abstand halten von **Narc** und **Nightbreed: The Action Game**, zwei neuen Titeln des englischen Softwa-re-Hauses Ocean. Narc dürften einige Leser aus der Spielhalle kennen, wo der Automat weniger durch die originelle Spielidee, als durch die brutale Action auffiel. Alleine oder mit einem Mitspieler darf ein horizontal scrollendes Spielfeld leergeballert werden; Skrupel braucht man dabei angeblich keine zu haben, geht's doch gegen bitterböse Drogen-Dealer, tollwütige Killerhunde und aggressive Monsterkäfer. Ocean verspricht spektakuläre Grafik mit teils animierten Hintergründen und Riesen-Sprites.

Noch mehr (Film-)Blut darf bei Oceans zweitem Nightbreed-Titel fließen. Mit langwierigen Autofahrten und joystick-mordenden Wettläufen gegen monströse Kannibalen, hat sich der Spieler nicht mehr herumzuplagen. Das Spiel trägt seinen Beinamen schließlich nicht zu Unrecht: Drei Levels mit über 100 höllischen Gegnern müssen vom Spieler durchlaufen werden. Wer die Filmplakate und -fotos kennt, weiß, daß die zahlreichen Gegner alles andere als freundlich dreinblicken. Je nach Deformationsgrad und Verstimmung gestalten sie ihre Angriffe. Dafür kann der Spieler jeden Gegenstand, den er auf seiner Reise in die Unterwelt findet, zweckentfremden und als Waffe einsetzen. Beide Spiele sollen in diesen Tagen für C 64, Amiga und ST erscheinen. *wi*







Bleihaltiger als der 1. Teil: Die Gegner groß, die Häuser klein, das kann doch nur Chase H.Q. II sein (Amiga)


MIGHTY
BOMBJACK™
TECMO™
elite
Am Südpark 12

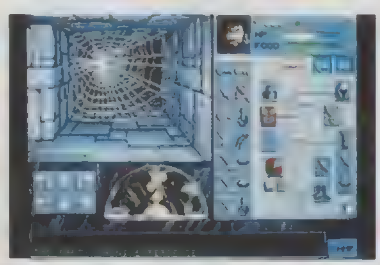
Augen-schmaus

Eher leise und heimlich sickerten erste Informationen über ein neues SSI-Rollenspielsystem an die Presse durch. Anfang Januar 1991 soll das erste grafisch orientierte Spiel aus der AD&D-Reihe für PCs (übrigens komplett in Deutsch) erscheinen. Die Umsetzung für Amiga (1MByte) soll einen Monat später folgen. **Eye of the Beholder** spielt in dem "Forgotten Realms"-Szenario (wie z.B. "Pool of Radiance") aus der bekannten AD&D-Serie. Allerdings wird sich Eye of the Beholder in einigen Punkten ganz gewaltig von seinen anderen AD&D-Brüdern unterscheiden. Grafisch erinnert dieses Spiel aus der neugeschaffenen "Legend"-Reihe sehr stark an den Klassiker "Dungeon Master". Ein zehn Stockwerke tiefes 3D-Labyrinth, animierte Monster, die schon von weitem zu sehen sind, sowie Zaubersprüche, deren Wirkung grafisch animiert angezeigt wird, und eine Benutzerführung via Maus sorgen für Kurzweil. Außerdem soll nun die AdLib-Soundkarte auf PCs voll (Titelmusik und die Soundeffekte) unterstützt werden. Ansonsten bleibt es bei den gewohnten AD&D Grundregeln, die diesmal der "2. Edition" entlehnt wurden. *mh*



Dungeon Master läßt grüßen: "Eye of the Beholder" von SSI (MS-DOS/VGA)





Ein fettes Spinnennetz und die dazu passende Riesenspinne sorgen für Panik in der Party (MS-DOS/VGA)

Drive Harder

Helden der Landstraße sollten schon einmal die Steueräder abstauben: **Hard Drivin II** ist im Anrollen. Die Fortsetzung von "Hard Drivin" bietet neben vier neuen Rennstrecken mit Speed- und Stunttracks einen Rennstreckeneditor. Damit könnt Ihr Euch aus verschiedenen Streckenelementen den Wunschkurs zusammenbasteln. Die so entworfenen Kurse können auf Diskette gespeichert und gegebenenfalls an Freunde und Bekannte verschickt werden. Als zusätzlichen Leckerbissen haben die Programmierer von Domark eine Nitro-Einspritzung einbebaut. Um die Weihnachtszeit geht das Rennen auf Amiga, ST und MS-DOS los. *vw*



Der Streckeneditor bei "Hard Drivin' II" gibt Euch freie Hand (Amiga)

Düsen-Donner

Das Programmierteam, das sich durch die Flugsimulation "F-29 Retaliator" einen Namen machte, begibt sich mit seinem neuen Spiel **Epic** ins tiefe Weltall. In ferner Zukunft steht die Sonne des menschlichen Heimatplaneten kurz vor der Explosion. Nun sollen alle Einwohner unseres Planeten auf eine andere Welt, genannt Ulysses 7, evakuiert werden. Dummerweise führt der Weg zu dieser Zufluchtstätte durch das Gebiet des Rexxon-Weltraum-Imperiums. Die armen Einwohner Rexxon's geraten durch den Massenexodus der Erdbewohner in Panik und glauben an einen Angriff. Die Rexxonburschen mobilisieren kurzerhand ihre Angriffsflotten und kommen den Schiffen der Erde entgegen. Nur noch eines kann den stark unterlegenen Kräften der Erde helfen: der legendäre Einmann-Raumjäger Epic. Klar, wer dieses famose Wunderschiff steuern darf. Ähnlich wie bei F-29 warten etliche Missionen und ausgefüllte 3D-Grafik auf den Spieler. Für die musikalische Untermalung sorgte kein geringerer als David Whittaker. Erscheinen soll das Weltraumepos rechtzeitig vor Weihnachten für Amiga und ST. Eine PC-Version folgt nächstes Jahr. *mh*

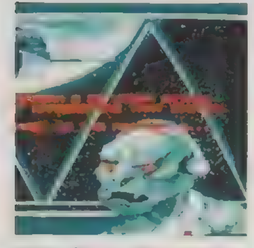
Rasende Rostlaube

Die findigen Programmierer von Core Design (u.a. bekannt durch die "Rick Dangerous"-Saga) haben sich ein neues, witziges Plattformspiel einfallen lassen. Die Besonderheit dabei: kein schmucker Jüngling oder niedliche Märchenfigur, sondern ein kleines, rotes Auto übernimmt hier die Hauptrolle. In **Car-Vup** werden 48 horizontal scrollende Levels aufgefahren, in denen die rasende Rostlaube Bonusgegenstände einsammelt, Gegnern ausweicht und von Plattform zu Plattform hüpft. Dummerweise haben die Erbauer nicht an Bremsen gedacht, denn das Auto fährt unentwegt mit konstanter Geschwindigkeit nach links oder rechts. Um diese Scharte auszuwetzen, fliegen diverse Extras in den Spielstufen herum. Die meisten davon dienen als Verteidigung gegen Feinde, die das Auto nicht berühren sollte. So gibt es einen Schleudersitz, mit dem man von oben herabfallende Gegenstände eliminieren kann oder auch ein Gewehr, das für freie Fahrt nach vorne sorgt.

Um einen Level zu schaffen, muß man sämtliche Plattformen mindestens einmal befahren und diese so einfärben. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar gekidnappte Autobekannte befreien. Die Grafik ist höchst niedlich und im Cartoon-Stil gezeichnet. Dem Auto wurde ein Gesicht verpaßt, das es je nach Spielsituation zu putzigen Grimassen verzieht. Car-Vup erscheint in diesen Tagen für Amiga und ST. *mg*



Wer Buchstaben sammelt, aus denen sich das Wort "Extra" bilden laßt, dem winkt ein Extraleben (Amiga)


Wurden Sie von diesem Herren eine Extrawaffe kaufen? (Amiga)



Die Grafik bei "Car-Vup" ist im Cartoon-Stil gehalten (Amiga)

Aufgeblasen

Sticht man in einen Luftballon, dann platzt er. In **Pang** von Ocean haben wir ausgiebig Gelegenheit, den aufgeblasenen Burschen die Luft abzulassen. In 50 Leveln muß unser Held seine Geschicklichkeit mit der Harpune unter Beweis stellen. Immer wenn er einen Ballon trifft, platzt er und löst sich in viele kleinere Kugeln auf. Natürlich müssen auch diese erst vom Bildschirm ver-




◀ Eine wunderschöne Grafik aus dem Science-fiction-Epos "Epic" (Amiga)

schwinden, bevor wir uns dem nächsten Level widmen dürfen. Zum Glück könnt Ihr unterwegs Extrawaffen einsammeln, die Euch die Aufräumarbeit etwas erleichtern. Die Spielautomatenumsetzung Pang soll Anfang des nächsten Jahres für alle populären Computersysteme erscheinen. Wird Euch die Wartezeit zu lang, dann solltet Ihr den "Ooops Up"-Test in dieser Ausgabe studieren. Jegliche Ähnlichkeit mit Pang ist rein zufällig. *vw*



Wer bei "Pang" mit einer Harpune pikst, der wird Zeuge einer wundersamen Vermehrung (Amiga)

Kammerjäger-Kummer

Die Umsetzung des Gottlieb-Spielautomaten **Exterminator** macht fleißig Fortschritte. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen haben die Programmierer ordentliche Arbeit geleistet. Das originelle Spiel wurde ohne große Abstriche prima auf die verschiedenen Computersysteme übertragen. Ihr übernehmt die Rolle eines forschen Kammerjägers, der mit bloßen Händen nervige Plagegeister aus diversen Räumen eines Hauses vertreiben will. Auf Wunsch dürfen auch zwei Jägermeister gleichzeitig antreten. Ihr müßt nur aufpassen, daß Euch nicht aus Versehen eine Wespe in die Finger kommt, sonst gibt's einen schmerzhaften Stich. Diverse Extras wie praktisches Mückenspray versüßen das Kammerjägerleben. Die ST- und C 64-Versionen sind mittlerweile fast fertig. Exterminator sollte in diesen Tagen zum Preis von ca. 50 bis 80 Mark erhältlich sein. *mg*



Der "Exterminator" erledigt die Plagegeister mit der bloßen Hand (ST)

Nachschlag für Weltenbummler

Die Welt von "Damocles" ist groß genug, um dem Spieler mehr zu bieten als eine simple Kometenkatastrophe. Also hat Programmierer Paul Woakes neue Anschläge auf das Eris-Universum geplant, zu finden auf der **Damocles Mission Disk 1** und der **Damocles Mission Disk 2**. Die Missionen werden wie Spielstände geladen und bieten je fünf neue Untermissionen. Die erste Zusatzdiskette erscheint knapp vor Weihnachten, Nummer Zwei ist für Januar angekündigt — und das zu einem zivilen Preis von ca. 40 Mark. *al*



Neue Missionen für Damocles-Piloten (ST)

Letzte Meldung

■ Sensible Software arbeitet für Ocean gerade an einem Wizball-Nachfolger.

■ Das zweite Spiel von Renegade wird das Action-Adventure Magic Pockets sein.

■ Sierra hat ihre "Hero's Quest"-Reihe umbenannt. Der neue Name ist: "Quest for Glory". Der zweite Teil "Trial by Fire" wird in diesen Tagen ausgeliefert.

■ Das Bullfrog-Team (u.a. die Macher von "Populous" überlegen, ob sie nicht von Electronic Arts zu Renegade wechseln.

UMS Unglück

Leider ist der Firma Microprose mit unserer Testversion des Strategiespieles **UMS II** (*POWER PLAY* 11/90) ein kleiner Fehler unterlaufen. Trotz der festen Zusicherung von Microprose, daß die uns zugesandte Fassung eine testfähige Version sei, ist dies nicht der Fall. So wird von Microprose das Programm noch einmal neu überarbeitet. Gerade die Features, die wir an UMS II in unserem Test bemängelten, sollen noch ausgebügelt werden. Natürlich bekommt Ihr einen aktualisierten Testbericht, wenn wir von Microprose die nun wohl endgültige Version von UMS II erhalten. *mh*



Grau in grau: Das schlichte Äußere täuscht über "innere Werte" hinweg

Das lange Warten hat ein Ende: Die Veröffentlichung von Nintendos neuem Videospielsystem "Super Famicom" steht kurz bevor.

Das schönste Weihnachtsgeschenk für ambitionierte Videospieler kommt dieses Jahr wohl nicht vom Christkind, sondern wird von Nintendo beschert. Rechtzeitig zu Heilig Abend, genauer gesagt am 21. November, wurde in Japan die heiß ersehnte neue Konsole von Nintendo, das Super Famicom veröffentlicht. Vorbei die Zeit der heimlichen Präsentationen und zahllosen Gerüchte über die angeblich sensationelle Hardware. Nintendo muß Farbe bekennen. Ist das Super Famicom der angekündigte Techniktraum? Wir haben unsere Ohren gespitzt und präsentieren vorab einen Stimmungsbericht.

Die Nebelschwaden um wichtige Fakten wie genaue technische Daten und Spieleangebot sind fast ganz abgezogen. Fest steht, daß das Super Famicom entgegen allen Ankündigungen nicht kompatibel zum Famicom (so heißt das Nintendo Entertainment System in Japan) sein wird. Die Besitzer sind somit ausschließlich auf die neue Software für das Super Famicom angewiesen. Das könnte sich zunächst als kleines Problem herausstellen, da bis März '91 nur um die zehn verschiedenen Spiele dafür auf den Markt kommen sollen. Darunter befinden sich zwar einige Highlights wie z. B. "Super Mario World" (die Fortsetzung zur genialen "Super Mario Bros."-Saga) und Konamis Ballerhit "Gradius III", aber die große Auswahl fehlt vorläufig noch. Da allerdings beinahe jede halbwegs wichtige Software-Firma in Japan und den USA Programme für das Super Famicom entwickeln will, durfte sich dieses Problem im Verlauf von '91 von selbst erledigen.

In technischer Hinsicht hat das Super Famicom schon mehr zu bieten. Die beiden verschiedenen Auflösungsstufen von 256 x 224 und 512 x 448 Pixel bieten für jeden Geschmack das Richtige. Vor allem dann, wenn sage und schreibe 256 Farben aus einer Palette von 32768 gleichzeitig auf dem Bildschirm funkeln. Dazu gesellen sich bis zu 128 Sprites (variieren in der Größe von 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel), die sich aus 128 Farben zusammensetzen können. Müßig zu erwähnen, daß das Super Famicom sämtliche Scrolling-Varianten (horizontal, vertikal, schräg und parallax) prächtig beherrscht. Die Krone setzt dem Ganzen ein 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos vergrößern, verkleinern und rotieren lassen kann. Arcade-Hits wie "Space Harrier" oder "Afterburner" müßten sich mit entsprechender Programmierung originalgetreu auf das Super Famicom umsetzen lassen. Leider verrichtet der 3D-Chip seine Arbeit nur in der niedrigen Auflösung (256 x 224).

Damit dies alles richtig auf dem heimischen Fernseher oder Monitor zur Geltung kommt, wurde von Nintendo ein Video- (FBAS) und analoger RGB-Ausgang spendiert. An weiteren Anschlüssen werden ein Modulschacht, ein Extension-Bus und zwei Joypad-Ports geboten. Die beiden





Zwei Szenen aus Final Fight von Capcom (Super Famicom)

JAPAN-JUWEL





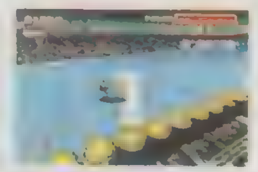


Das Action-Spektakel Gradius III wartet mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Levels auf (Super Famicom)



Mario gleitet auf einer Schildkrote uber einen Level aus Super Mario World (Super Famicom)


Drakkhen (Super Famicom)


F-Zero (Super Famicom)


Die Nintendo-World bei Populous




Links ein Schnappschuß von Gradius III, rechts eine Szene aus Super Mario World (Super Famicom)

mitgelieferten Joypads ähneln denen des NES, bieten allerdings zusätzlich zur Select- und Starttaste vier Feuerknöpfe.

Wenn man sich die bislang bekannten Fakten vor Augen führt, dann wird einem klar, daß das Super Famicom wohl nicht mit dem Wissen einer höher entwickelten außerirdischen Macht konstriert wurde. Die Nintendo-Ingenieure kochen auch nur mit Wasser — allerdings, wie uns scheint, mit einem besonderen. Das Super Famicom ist keine Sensation, sondern konsequent angewandte Technik, die 1990 zur Verfügung steht. Darüber sollte man den sagenhaft günstigen Preis von umgerechnet ca. 300 Mark für das Grundgerät in Japan nicht vergessen. Einzig die relativ geringe Auflösung von 256 x 224 Pixeln (nur hier kann der 3D-Chip wirken) gibt uns etwas zu denken.

Leider stehen Eure Chancen nicht besonders gut, eines der ersten ausgelieferten Super Famicoms zu erhaschen. Selbst die Japaner stehen vor diesem Problem. Bislang liegen 1,5 Millionen Bestellungen der Händler für das Grundgerät vor. Bis zur Veröffentlichung am 21. November kann Nintendo aber nur ein Drittel davon produzieren. Deshalb nehmen sich viele Japaner tags zuvor frei und stellen sich vor den Geschäften an. Bekannte deutsche Importeure, wie z. B. EC Electronics in München, werden sich aber bemühen, möglichst viele Super Famicoms inklusive Software zu ergattern. Der deutsche Importpreis dürfte für das Grundgerät inklusive Netzteil und Anschlußkabel bei ca. 500 Mark liegen. Für ein Spiel wird man ca. 150 Mark anlegen müssen. *Axel Bialke/mg*

Alle Fotos stammen aus dem Super Famicom Magazine aus Japan

Technische Daten

Prozessor	16-Bit-CPU
Taktfrequenz	1.79/2.68/3.58
Zusatzchips	3D-Chip, PPU-Spritegenerator 8-Bit-Stereo-Soundchip
Auflösung	256 x 224 512 x 448 (interlaced)
Farbpalette davon gleichzeitig darstellbar	32768 256
Sprites Größe der Sprites	128 8 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64
Anzahl der Feuerknöpfe	4 + Select + Start
Anschlüsse	2 x Joypad, Video, RGB, Stereoton Extension-Bus

Die oben angeführten technischen Daten sind keine offiziellen Angaben von Nintendo, da diese erst nach Veröffentlichung des Systems bekanntgegeben werden.

Spieleankündigungen

Titel	Firma	Spielgenre	Erscheinungsdatum
Super Mario World	Nintendo	Geschicklichkeit	November
F-Zero	Nintendo	futuristisches Autorennen	November
Bombuzal	Kemco	Denkspiel	November
Gradius III	Konami	Action	Dezember
Populous	Electronic Arts	Strategie	Dezember
Final Fight	Capcom	Prügelspiel	Dezember
Hole in One	HAL	Golfsimulation	Februar
Big Run	Jaleco	Autorennen	März
R-Type II	Irem	Action	91
Drakkhen	Kemco	Rollenspiel	91



HOTLINE – 0 21 01 / 6 37 57
WILDER A
KÜHN
EINE RUNDE SACHE
UBI SOFT
TOM
ST - AG - PC
Back to the Golden Age
Vertrieb : RUSHWARE Bruchweg 128-132

ALS IHRE


STEN
Jupiter's
MASTERDRIVE
RANX
blasters
UBI SOFT
RANX
THE VIDEO GAME
UBI SOFT
ALBIN MICHEL
Ranx by Liberatore & Tamburini



TRANTORS 1. MESSE

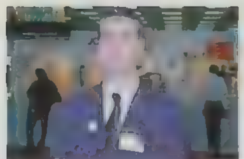
Highscore-Killer: Alexander Holland schaffte 103970 Punkte

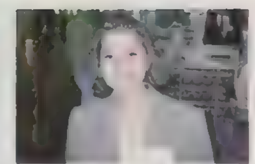
Lucasfilm meets *POWER PLAY*: Boris "Doc Bobo" Schneider

Programmierer in Weiß: Andrew Braybrook und Steve Turner am *POWER PLAY*-Stand

Eine ganze Halle voller Spiele — auf der Amiga-Messe in Köln ging so manchem Freak das Herz über. *POWER PLAY* war diesmal mit einem Stand vertreten — Trantor inklusive.

TRENDS & LEUTE


Strahlend am Stand. Paul von Millenium


Charmante Messefee: Carol von Ubisoft


Konzentriert beim Ballern: Winnie von Thalion


Rolf Boyke spitzt die Feder: Trantor zum Mitnehmen

Nach dem Massenansturm auf die "Amiga Expo '89" im letzten Jahr hatten die Aussteller beschlossen, die Messe diesmal auf zwei Hallen zu verteilen. Ein weiser Entschluß, denn auch dieses Jahr war die Amiga Expo sehr gut besucht. In der ersten Halle fand man die "Business"-Stände (Hardware und die "ernsthaften" Anwendungen), während die zweite ganz dem Spieltrieb gehorte. Von der Hardware-Front gab es wenig Interessantes für Spielefans. Bei Commodore setzte man voll auf den Amiga 3000, von der neuen CD-Konsole CDTV war dagegen immer noch nichts zu sehen.

Hoch her ging es an den drei Besuchertagen am *POWER-PLAY*-Stand: Während Rollenspielspezialist Michael Hengst unentwegt Tips gab, wie man den aufdringlichen "Cadaver"-Drachen im ersten Level erledigt, wurden die anderen Redakteure um Autogramme und Erfahrungsberichte aus der Redaktion gebeten. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke war natürlich besonders umlagert: Seine flinke Feder zeigte am Abend deutliche Abnutzungserscheinungen. Dafür können sich jetzt viele Leser eine original Trantor-Zeichnung mit Signatur an die Wand hängen.

Warteschlangen auch vor unseren Amigas: Wer mit Walkman oder einem anderen Preis nach Hause marschieren wollte, mußte den Highscore von Thalions "Wings of Death" knacken. Alexander Holland aus Essen schaffte im zweiten Level fast unglaubliche 103970 Punkte. Die beiden anderen Tagessieger, Carsten Kruft aus Datteln und Klaus Mandola aus Kaiserslautern, lagen dicht auf, mit knappen 90000 Punkten.

In den Ballerpausen stellten die Starprogrammierer Andrew Braybrook und Steve Turner von Graftgold ihre neusten Spiele vor. Unter anderem konnten wir die Endversion des heiß ersehnten **Paradroid 90** bewundern und erste Runden mit der Computerspielumsetzung von **Super Off Road** drehen. Andrew und Steve ließen sich nicht lumpen und verrieten so manchen Insider-Tip zu ihren Spielen.

Bei United Software umringten die Freaks vor allem die Psygnosis-Ecke; "Hast Du **Lemmings** schon gesehen?", das war wohl der Standardsatz der Messe. Eine ausführliche Vorschau dieses witzigen Kleintierspektakels findet Ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Sehr interessant spielte sich auch das Geschicklichkeitsspiel **Spindizzy Worlds**, von dem wir Euch einen ausführlichen Test dieses witzigen Programms in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bei Imageworks setzte man voll auf die aufkommende "Turtle"-Mania. Einen ersten Blick auf die **Teenage Mutant Hero Turtles** werfen wir auf der Seite 28. Bei Accolade holte man die Gruselbraut **Elvira** aus der Versenkung; bis die Horrordarstellerin mit dem mächtigen Dekolleté auf den Amigas spukt, wird noch einige Zeit vergehen. Außerdem entdeckt: das niedliche Action-Adventure **James Pond** (Test in dieser Ausgabe), die edle Amiga-Version von **Ishido** (Test in dieser Ausgabe), die ersten Level von **Dragon Breed** sowie ein erstes Demo von Microproses Spionage-Thriller **Covert Action**. Thalion zeigte neben **Dragon Flight** und **Wings of Death** die komplexe Fluglotsensimulation **Tower F.R.A.**

Am Stand des Langeners Software-Hauses Demonware tummelte sich viel frisches Blut: Das neugegründete AUDIOS/Kaiko-Team gab sich die Ehre und gewährte auf zwei Monitoren erste Einblicke in zwei neue Spiele. Vom Shinobi-Verschnitt **Ninjas in Space** gab's ein Demo zu sehen, der Horizontal-Scroller **Apidya** durfte von wagemutigen Messebesuchern bereits angespielt werden. Für Musik und Soundeffekte sorgt Chris Hülsbeck, der damit seinen Einstand bei Kaiko gibt. Ebenfalls am Demonware-Stand: Eine weitere (noch namenlose) Horizontal-Ballerei und der Pang-Clone **Oops-Up** (Test in dieser Ausgabe).

Bei Rainbow Arts zeigte eine erste Demo des Ballerspektakels **Turrican II**. Das Spiel war eines der meistbegehrtesten auf der Messe. Als man dann noch bekanntgab, man werde Demodisketten verteilen, war der Ansturm groß. Lucasfilm zeigte die ersten Grafiken der Amiga-Version des Super-Adventures **The Secret of Monkey Island** sowie das witzige **Nightshift** (Tests in dieser Ausgabe).

Software 2000 stellte unter anderem **Wild West World** vor, passend dazu liefen zwei verkleidete Cowboys durch die Menge. Freude von Sportsimulationen wurden am Blue Byte-Stand fündig. Das Tennisspiel **Great Courts II** soll Anfang nächsten Jahres fertigprogrammiert sein. Außerdem präsentierte man den Denkspielknüller **Atomino** (Test in dieser Ausgabe). Die drei (Ex)-Ostberliner Programmierer waren ebenfalls am Stand, mehr über das Trio folgt in einer der nächsten Ausgaben. Kingsoft präsentierte die erste Version von **Pot-it**, ein von "Hatris" inspiriertes Schachtelspiel.

Trotz aller Software-Verlockungen war der absolute Renner der neue, herrlich blaue "Competition Pro Star"-Joystick von Dynamix. *vw/al*



Völlig verfranzt? Da hilft nur kollektiver Selbstmord am Bildschirm (Amiga)

Lemminge sind klein, friedfertig und wuschlig; genau der Typ Tier, den die Fernsehzoologen mit dem Attribut "possierlich" belegen. Sie gehören zur Familie der Wühlmäuse und wären für Biologen so aufregend wie eine gewöhnliche Stubenfliege, gäbe es nicht eine arttypische Verhaltensweise. Immer dann, wenn die Herde zu groß und das Futter zu knapp wird, macht sich ein Teil auf, um kollektiven Selbstmord zu begehen. Sie marschieren kilometerweit in Richtung Meer, ein Großteil kommt schon auf dem Weg um, der Rest stürzt sich dann in die Fluten — Game over. Und diese merkwürdige Spielart der Natur sollen Sie im Spiel "Lemmings" behüten wie Ihren Augapfel.

Die Lemminge im Spiel fallen aus einer Klappe am oberen Rand des Bildschirms, irgendwo im Level befindet sich ein Ausgang. Dort sollen Sie jetzt eine bestimmte Prozentzahl der Herde hinführen. Die Tierchen marschieren solange in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis prallen, dann wird kehrtgemacht und in die entgegengesetzte Richtung gelatscht. Klingt ganz einfach, ist es aber nicht, denn der Parcour ist mit Fallen gespickt. Es lauern fleischfressende Pflanzen, die einen Lemming innerhalb von Sekunden verputzen, 10-Tonnen-Gewichte, die die Wehrlosen plätten, hohe Abgründe, in die man einen Sturz garantiert nicht überlebt, tiefe Löcher im Boden, in denen der Lemming auf Nimmerwiedersehen verschwindet und Brückenteile, die plötzlich wegbrechen und böse Löcher im Boden hinterlassen.

Der Spieler sähe jetzt alt aus, könnte er nicht jedem einzelnen Tier etwas befehlen. Der wichtigste Befehl ist die "Blockade". Wenn man einen Lemming zum Blocker "befördert", fungiert er als Hindernis und lenkt alle, die an ihn prallen, in die Gegenrichtung. Um die Herde über einen Abgrund zu bugsieren, klickt man einen der Lemminge zum "Brückenbauer". Er holt ein paar Bodenplatten aus seinem Rucksack und stapelt sie Stufe für Stufe. So lassen sich eine Menge Hindernisse überwinden. Außerdem kann man eine steile Wand nach oben klettern (immer nur einer) und mit einem Fallschirm langsam in einen Abgrund segeln (ebenfalls im-



Links ein tückischer Graben, rechts ein Gewicht zum Lemmingplätten (Amiga)



Das Wandern ist des Lemmings Lust (Amiga)



Aaaaah! Einer weniger... (Amiga)

LL NICHT STERBEN



Eine Hundertschaft selbstmordgefährdeter Kleintiere zu schützen: Das ist die verantwortungsvolle Aufgabe, die in "Lemmings" auf den Spieler zukommt. Schlimmer, als einen Sack Flöhe zu hüten...


98 Kleintierchen auf dem Weg in eine bessere Zukunft (Amiga)

mer nur einer) — gut für Pionierarbeiter. Auch eine Anzahl von "Buddlern" steht zur Verfügung. Einer macht sich vertikal zu schaffen, ein anderer gräbt senkrecht nach unten und der letzte wühlt schräg nach unten. Die Befehle kann man natürlich nicht unendlich oft geben; man muß gut mit ihnen haushalten, um sein Scherflein ins Trockene zu bringen.

Manchmal kommt man in die Situation, in der man einen Lemming opfern muß. Man klickt zuerst auf das "Bomb"-Icon und dann auf den Armen, der dann programmgemäß nach fünf Sekunden explodiert und dabei ein hübsches Loch in den Boden reißt. Ist die Situation nicht mehr zu retten ist, gibt man den Befehl "Nuke". Alle, die sich jetzt auf dem Bildschirm befinden, programmieren sich auf Selbstzerstörung. Man sieht den Level nie ganz auf dem Bildschirm; am unteren Bildschirmrand befindet sich eine kleine Übersichtskarte, wenn man in sie hineinklickt, fährt der Bildschirmausschnitt an die gewünschte Stelle.

Lemmings wird komplett mit der Maus gesteuert. Damit man nicht jedesmal wieder von vorne beginnen muß, gibt es für jeden Level ein Paßwort. Insgesamt gibt es über 100 Levels, durch die man die Lemminge führen muß. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man auf einem geteilten Bildschirm. Man versucht nicht nur, seine eigenen Lemminge ins Ziel zu bringen, sondern auch ein paar vom Gegenspieler abzustauben. Das Spiel erscheint Januar für den Amiga, den Atari ST und den MS-DOS-PC. Lemmings wird um die 80 Mark kosten, und stammt von Psygnosis. *al*

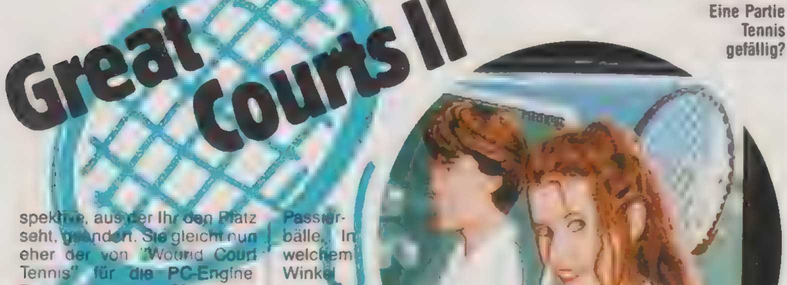
Great Courts II

Wer in den letzten Monaten im Freundeskreis über Sport geplaudert hat, der landete über kurz oder lang beim Fußball und dem Gewinn der Weltmeisterschaft in Italien. Von diesem Virus wurden auch viele Programmierer angesteckt und bescherten uns Dutzende von mehr oder weniger mißlungenen Fußballsimulationen. Nach all dem Kickerkäse ist es um so erfreulicher, daß beim neuen Sportspielknüller von Blue Byte ein etwas kleinerer Ball in den Mittelpunkt gestellt wurde. In wenigen Wochen soll der Nachfolger zum Tennishit "Great Courts" veröffentlicht werden. Wir haben schon mal einen Blick auf eine fast fertige Version von "Great Courts II" auf dem Amiga geworfen.

Im Vergleich zu den meisten anderen Fortsetzungsspielen gibt's hier mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zum Vorgänger. So wurde die Perspektive, aus der Ihr den Platz seht, geändert. Sie gleicht nun eher der von "Wound Court Tennis" für die PC-Engine. Dank dem neuen Blickwinkel ist der hintere Spieler nicht mehr so stark benachteiligt wie bei Great Courts. Außerdem dürfen nun bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig im Doppel antreten.



Die Perspektive, aus der man den Platz sieht, wurde im Vergleich zum Vorgänger geändert (Amiga)



Eine Partie Tennis gefällig?

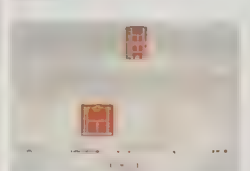
Um seine Tenniskunst auf Vordermann zu bringen, sollte man mit der Ballwurfmaschine arbeiten. Das Trainingsprogramm kann von Euch individuell zusammengebastelt werden. Damit auch Anfänger in den Genuß von längeren Ballwechseln kommen, gibt es drei Spielmodi. Im einfachsten läuft der Spieler automatisch zum Ball, so daß Ihr Euch nur noch auf das Schlagen konzentrieren müßt. Der Expertenmodus verlangt Euch dagegen alles ab und ist für absolute Könner gedacht. Die Steuerung erinnert ebenfalls etwas an das famose PC-Engine-Tennis von Namcot. Gefühlvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar wie Stop- und Passierbälle. In welchem Winkel der Ball den Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der Knopf gedrückt wird, bevor der Ball der Schläger berührt.

Natürlich erlaubt ein Menü das Einstellen von verschiedenen Spielparametern. Ihr könnt auf einen, zwei oder gar drei Gewinnsätze spielen, im Einzel oder Doppel antreten (auch zwei gegen einen ist möglich) und aus drei unterschiedlichen Bodenbelägen wählen. Diese wirken sich entsprechend auf das Abprallverhalten des Balles aus. Wenn alles klappt, sollte "Great Courts 2" Anfang '91 für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS auf den Markt kommen. Der erste Eindruck macht Appetit auf das fertige Spiel.

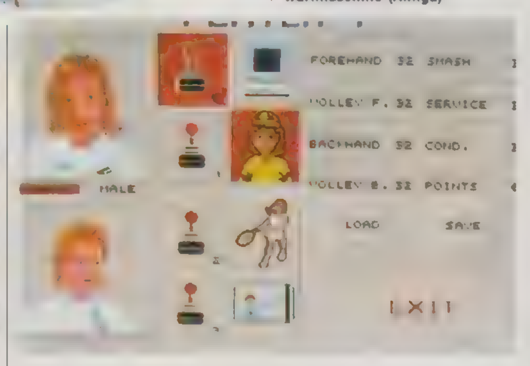
mg



In diesem Menü stellt Ihr diverse Parameter vor Spielbeginn ein (Amiga)



Hier programmiert Ihr die Ballwurfmaschine (Amiga)



Wieviel spielen wielang worauf? (Amiga)




B.A.T
A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE
VERTRIEB:
RUSHWARE
Bruchweg
UBI SOFT
Entertainment Software

Der Winter kehrt zurück: Passend zur schneehaltigen Jahreszeit erscheint im neuen Jahr das Nachfolgeprogramm zum strategischen Eiszeitspiel Midwinter.



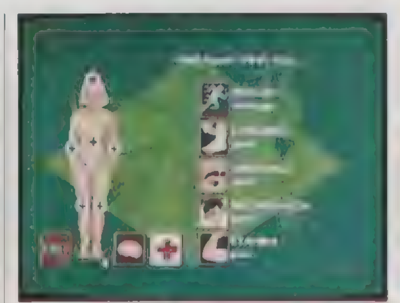
Vor fünf Jahren wurde die mittlerweile sieben Mann starke Firma Maelstrom Games in Liverpool gegründet. Diese Jungs sind gerade dabei, für Microprose die Fortsetzung zum Action-/ Strategiespiel "Midwinter 2 — Flames of Freedom" zu vollenden.

Wir erinnern uns: Im Jahre 2039 prallte ein riesiger Meteor auf die Erde und durch den in die Atmosphäre geschleuderten Staub gab's eine neue Eiszeit auf der Erde. Das Programm Midwinter spielte in dem Jahr 2099. Der fiese Diktator "General Masters" wollte die von Siedlern erschlossene Midwinterinsel erobern. Ihr mußtet mit dem Polizei-Cap-



tain Stark eine Widerstandsbewegung aufbauen, um den General zu besiegen. Das Szenario von Midwinter 2 beginnt Jahrzehnte später. Masters und Stark sind schon lange tot, das Eis fängt wieder an zu schmelzen und die Einwohner der Midwinterinsel packt das Reisefieber. Forschungsteams, die sich von der Midwinterinsel in den Süden aufmachten, kehrten mit Geschichten von einer neuen Inselgruppe zurück. Kurzerhand machen sich Siedler auf, um die größte, genannt Agora, der insgesamt 42 Inseln zu bewohnen — kurz darauf fangen die Probleme an.

Die Sahara, ehemals staubtrocken, wurde durch den Wetterumschwung in ein blühendes Paradies verwandelt. Nun wollen sich die Herrscher des Sahara-Empires allerdings auch die neue Inselgruppe unter den Nagel reißen. Ein Kampf zwischen den beiden Reichen, dem Sahara-Empire und der Atlantic-Federation (von Midwinter angeführt) entbrennt. Alle Inseln außer Agora sind unter neuafrikanischem Einfluß. Das Ziel des Spieles ist es, so viele Inseln wie möglich für die Atlantic-Federation zu gewinnen.



Sex & Crime: Spiele, die wir unserer Mami lieber nicht zeigen (ST)



42 Inseln sollen erobert werden (ST)



Statt eisbedeckter 3D-Hügel, gibt's jetzt Sonne, Strand und Palmen (ST)


Gefangen und gebunden gibt's kein Entkommen (ST)

Midwinter 2 — Flames of Freedom wird sich in einigen wesentlichen Punkten vom Vorläufer unterscheiden. So wurde die Grafik komplett verändert, der Schnee ist weg und statt dessen gibt es nun Gras, Büsche und Palmen. Der große Vorteil war, daß viele der 3D-Grafik-Routinen schon für Midwinter 1 entwickelt wurden. Hugh Batterbury, der Projekt-Manager von Midwinter 1 und 2, erklärte: "Wir bräuchten für Midwinter 1 ungefähr neun Monate. Da wir viele der Routinen auch für Midwinter 2 verwenden, konnten wir uns diesmal viel mehr auf das Spieldesign konzentrieren."

Neu sind auch die vielen Transportarten. In Midwinter 1 konnte der Spieler sich nur auf vier Arten fortbewegen: per Ski, Schneemobil, Hängegleiter oder Seilbahn. Flames of Freedom bietet ganze 22 unterschiedliche Fortbewegungsmittel, darunter z.B. Jeeps, Schiffe, U-Boote, Zeppeline, Fallschirme oder Panzer. Auch die Größe der Spielwelt wurde geändert. Galt es in Midwinter nur eine Insel zu erobern, so sind es in Flames of Freedom satte 42. Dazu ein weiteres Zitat von Hugh Batterbury: "Eines der Probleme in Midwinter 1 war die Insel selbst — sie war einfach zu groß. Das Spiel dauerte stundenlang und zum Schluß war das Spielen eine ziemliche Quälerei. Mehrere Inseln garantieren Abwechslung und verschiedenere Landschaften." Hingegen wurde die gesamte Spielfläche nochmals vergrößert. So sind jetzt rund 250 000 Quadratmeilen Landschaft (echte Spielfeldgröße) ins Programm gequetscht worden (in Midwinter 1 waren es 160 000). Außerdem gibt es nun richtig Tag, Nacht und Dämmerungszeiten.


Mit diesem Burschen ist nicht gut Kirschen essen (ST)

Geboten wird aber nicht nur ein einfaches Strategiespiel mit nur einem Ziel. Der Designer, Mike Singleton (Autor der Klassikers "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") hat zusätzlich rund 40 verschiedene kurze Minimissionen eingebaut. Diese Miniaufträge sind auf bestimmte einzelne Inseln zugeschnitten und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch ein Totenkopfsymbol dargestellt werden. Ein Auftrag auf einer Insel mit einem Totenkopf, benötigt ungefähr eine halbe Stunde Spielzeit. Für eine Fünf-Totenkopf-Insel braucht man schon mal die ganze Nacht. Jede dieser Missionen besteht aus einer Liste verschiedener Ziele, die aus sechs bestimmten Kategorien ausgesucht werden: Meuchelmord, Rettung, Rekruten einstellen, Freunden helfen, Dokumente stehlen oder eine feindliche Anlage zerstören. Jede Mission hat weitere Sub-Missionen, die sich um bestimmte Inselbewohner drehen. Wer eine Insel befreit, bekommt kleine Belohnungen. Manche davon, z.B. ein Toaster, sind völlig nutzlos, andere wie beispielsweise Extra-Waffen können auf anderen Inseln verwendet werden.

Für die einzelnen Missionen gibt es kein Zeitlimit. Wer aber das gesamte (alle 42 Inseln befreien) Strategiespiel versucht, muß schnell handeln. In den ersten sechs (simulierten) Monaten müssen soviele Inseln wie möglich befreit werden. Danach greifen Schiffe des Sahara-Empire an.

Seit rund sechs Monaten wird bereits an Flames of Freedom gearbeitet und es wird voraussichtlich Anfang März 1991 für Amiga, ST und PC erscheinen. Maelstrom macht sich aber jetzt schon Gedanken über Midwinter 3. Mike Singleton: "Noch ist nichts Genaues geplant, aber wir haben schon darüber gesprochen und ich glaube, wir sollten es machen." *Katy Hamza/mh*


Selbst über der Erde lauert der Feind (Amiga)


In den Kanälen ist Schnelligkeit gefragt (Amiga)

COWABUNGA!

DIE TURTLES KOMMEN


Splinter ist fürs erste gerettet

Ihr kennt die Turtles nicht? Dann werdet Ihr sie kennenlernen. Nie zuvor haben Comicfiguren einen so überwältigenden Siegeszug rund um den Globus angetreten.

New York droht mal wieder im Chaos zu versinken: Geheimnisvolle Ninja-Kämpfer machen die Straßen unsicher und die Polizei ist natürlich machtlos. Die Lage scheint aussichtslos, wären da nicht Raphael, Leonardo, Michaelangelo und Donatello. Als Babyschildkröten sind sie in den Abwasserkanälen mit radioaktivem Schlamm in Berührung gekommen, was zur Folge hatte, daß sie auf Menschengröße heranwuchsen und intelligent wurden. Von ihrem alten Ninja-Meister, der Ratte Splinter, ausgebildet, nehmen sie den Kampf gegen das Böse auf.

Die Comic-Figuren von Kevin Eastman und Peter Laird haben in den USA und England für eine beispiellose Turtle-Euphorie gesorgt. Schildkröten, wohin man blickt: T-Shirts, Tassen, Schuhe, Puppen, Zeichentrickfilme, Hörspiele, Schallplatten; es gibt kaum einen Gegenstand, auf dem die Turtles nicht verewigt wären. Pünktlich zum Europastart des "Teenage Mutant Hero Turtles"-Films erscheint bei Image Works die Computerspielumsetzung der grünen Ninja-Truppe. Auf einem horizontal scrollenden Bildschirm kämpfen die vier gepanzerten Freunde gegen die berüchtigte Foot-Gang. Immer, wenn die Turtles ein Gebäude von den Bösewichtern befreit haben, steuern wir sie aus der Vogelperspektive an ihren nächsten Einsatzort.

Die Teenage Mutant Hero Turtles werden im Dezember zum Großangriff auf Amiga, Atari ST, C 64 und PCs antreten. Cowabunga! *vw*


Michaelangelo und Leonardo in einer Szene aus dem Film


Hard Drivin' II
DRIVE HARDER
Vor einem Jahr schockte Hard Drivin' die Welt. Jetzt schnall Dich an und gebe Gas, während Hard Drivin' II, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirm flitzt.
Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eige.nen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Strecke und ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.
Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Comptuer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.
Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das pramierte Originalspiel.
Hard Drivin' II – Drive Harder!
40
Die phantastische Fortsetzung zu HARD DRIVIN'.
Hard Drivin
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
Erhaltlich fur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5 & 5.25
Programmed by: Jurgen Friedrich
1990 TENGEN INC. All rights reserved.
Atari Games Corporation
1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd.
Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Sud, Am Sudpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos




Auch unter Deck ist hochste Vorsicht angesagt (Amiga)

Wir befinden uns in den wilden Zwanziger Jahren. Das Leben ist leicht und jeder geht seinem Vergnügen nach. Auch die französische Polizei macht da keine Ausnahme. Inspektor Raoul Dussentier ist von seinem alten Freund, dem steinreichen Reeder Niklos Karaboudjan, auf eine Kreuzfahrt durch das Mittelmeer eingeladen worden. So eine Traumreise unter den Schönen und Reichen dieser Welt läßt sich der Kommissar natürlich nicht entgehen.

Doch kaum hat man die Segel gesetzt, da wird der Inspektor von seinem Beruf eingeholt: Karaboudjan wird hinterrücks ermordet und der Missetäter muß sich noch an Bord unter den anderen Gästen befinden. Wird es Dussentier gelingen, den Mörder dingfest zu machen? Kann er ihn von weiteren Freveltaten abhalten? Das liegt ganz allein an Euch. Nach "Future Wars" und "Operation Stealth" bietet Delphine mit "Cruise for a Corps" eine neue Herausforderung für alle Adventure-Spezialisten. In der komplett mit der Maus gesteuerten Kriminalgeschichte habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, Verdächtige zu verhören und zahlreichen Hinweisen nachzugehen. Im Gegensatz zu Operation Stealth wartet die Amiga-Version diesmal mit 32 Farben auf. Die MS-DOS-Version bietet nicht nur VGA-Grafik, sondern unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. Leider müssen die Computerspürnasen noch bis Anfang nächsten Jahres auf ihren mörderischen Mittelmeertrip warten

vw


Das armselige Ende eines reichen Mannes (Amiga)

"Cruise for a Corps" entführt uns in den sonnigen Süden, doch auch der schönste Luxusurlaub kann sich in einen Alptraum verwandeln.

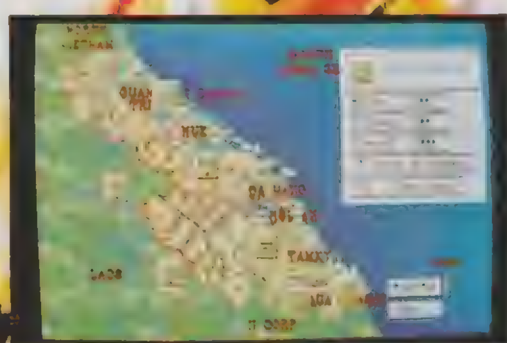

Kann man diesem zwielichtigen Charakter trauen? (Amiga)



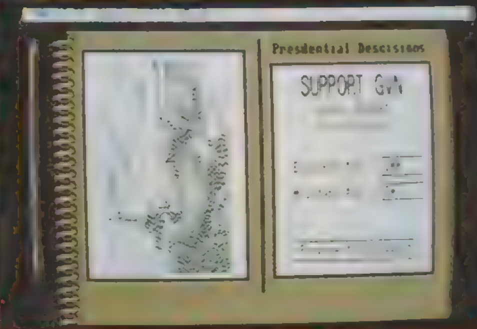


COMMAND
Battle
ocean

Vom Sternenreich zum Dschungelkrieg: Matthew Stibbe, Autor des Strategiehammers "Imperium", kommt mit "'Nam" aus der tropischen Hölle Vietnams zurück.

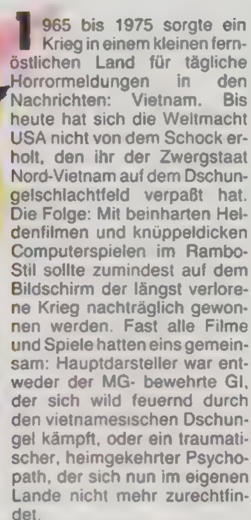


Welche Einheit steht wo? (MS-DOS/VGA)



Wie viele Millionen geben wir für was aus? (MS DOS/VGA)

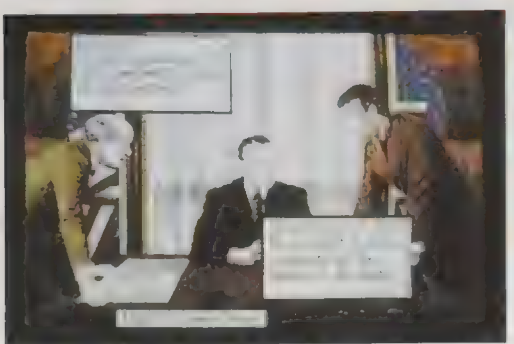
'NAM



1965 bis 1975 sorgte ein Krieg in einem kleinen fernöstlichen Land für tägliche Horrormeldungen in den Nachrichten: Vietnam. Bis heute hat sich die Weltmacht USA nicht von dem Schock erholt, den ihr der Zwergstaat Nord-Vietnam auf dem Dschungelschlachtfeld verpaßt hat. Die Folge: Mit beinharten Heldenfilmen und knüppeldicken Computerspielen im Rambo-Stil sollte zumindest auf dem Bildschirm der längst verlorene Krieg nachträglich gewonnen werden. Fast alle Filme und Spiele hatten eins gemeinsam: Hauptdarsteller war entweder der MG- bewehrte GI, der sich wild feuernd durch den vietnamesischen Dschungel kämpft, oder ein traumatischer, heimgekehrter Psychopath, der sich nun im eigenen Lande nicht mehr zurechtfindet.

Nun soll dieses traurige Kapitel der Weltgeschichte aus einer anderen Perspektive auf den heimischen Computermonitor gelangen. In dem Strategiespiel "'NAM 1965-1975" schlüpft Ihr in die Rollen des amerikanischen Präsidenten und des Oberbefehlshabers der amerikanischen Streitkräfte. Aus beiden Blickrichtungen, der militärischen und der politischen, müßt Ihr nun diesen Krieg führen. Als Präsident erteilt Ihr Gelder für Wirtschafts- und Militärhilfe und müßt auf Eure Popularität beim amerikanischen Volk achten. Als Oberbefehlshaber der Streitkräfte dürft Ihr vor Ort, Truppen zusammenstellen, Marschrouten vorgeben und Kampfhandlungen befehlen.

Erscheinen wird 'NAM voraussichtlich im Januar 1991 für Amiga, ST und PC. *mh*


Digi-Bilder und Entscheidungsdruck: Der simulierte Präsident wird von Beratern bedrängt (MS-DOS/VGA)


Matthew Stibbe, der Designer und Programmierer von 'NAM


WENN BEI EINTRACHT WIEDER ZWIETRACHT HERRSCHT...
Bundesliga Manager
SOFTWARE 2000

Elite, eines der am meisten verkauften Computerspiele aller Zeiten, soll demnächst fürs Nintendo Entertainment System erscheinen. Die Videospielversion wurde von den Elite-Erfindern David Braben und Ian Bell persönlich geschrieben.



Die 3D-Grafik ist auf dem Nintendo nicht ausgefüllt, aber schnell

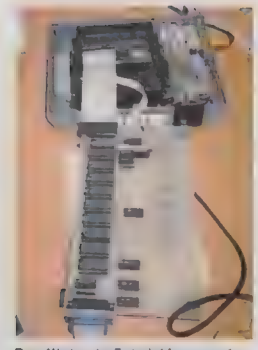
Cambridge im Herbst: Malerisch gleißt die Altstadt im Licht der Mittagssonne; auf einem Sportplatz versammelt sich ein Team der berühmten Universität zu einem Spiel. Wer den elektronischen Spielen verfallen ist, für den hat Cambridge zwei ganz andere Attraktionen: David Braben und Ian Bell, die sich hier während ihrer Studienzeit kennenlernten und mit "Elite" einen der ganz dicken Brocken der Software-Geschichte schrieben. Die Computerversion dieser 3D-Weltraum-Handelssimulation raste weltweit die Hitlisten rauf und war das erste in Europa geschriebene Computerspiel, das den Platz 1 der US-Charts eroberte. Jahrelang setzte sich Elite in der *POWER-PLAY*-Leserhitparade fest.

Der Grund unseres Treffens in Cambridge: die erste Videospielversion von Elite. Exklusiv durfte *POWER PLAY* Elite auf dem Nintendo Entertainment System anspielen. Diese Umsetzung bietet das bewährte Spielprinzip ohne jegliche Abstriche: Als stolzer Eigentümer eines kleinen Raumschiffs erforscht Ihr acht Galaxien mit Tausenden von Planeten. Durch den Handel mit verschiedenen Gütern, das Jagen von Raumpiraten oder gar eine Karriere als Gesetzloser kommt man zu Geld, das in bessere Ausrüstung für das Raumschiff investiert wird. Die 3D-Darstellung der Nintendo-Version ist schnell und vermittelt ein flüssiges Spielgefühl. Völlig umgekrempelt wurde die Bedienung, um Elite mit dem

Die überarbeitete PC-Version Elite Gold erscheint in Kürze für MS-DOS

Nach getaner Arbeit reif für die Couch: Ian Bell (links) und David Braben in trauter Dreisamkeit mit der Hauskatze namens Aesop

Mehr Spielkomfort, mehr Grafiken (NES-Version)



Das Nintendo-Entwicklungssystem



Eine neue Intro-Sequenz erleichtert den Einstieg (NES-Version)

Elite

Klassiker auf Cartridge

Joypad komfortabler spielen zu können. Kleine Icons und schmückende Grafiken sind deshalb dazugekommen. Es gibt sogar eine Version, bei der alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. Das Speichern des Spielstands geschieht komfortabel mittels einer Batterie im Modul.

Nach einem halben Jahrzehnt gibt Elite seinen Videospieleinstand. Wie kam's dazu? David Braben meint: "Wir redeten vor einiger Zeit mit einigen Leuten in der Softwareindustrie über den Videospielemarkt. Viele meinten: "oh, Elite, das wäre doch mal ein innovatives Spiel fürs Nintendo Entertainment System. Nur schade, daß eine solche Umsetzung technisch nicht möglich ist." Nun, das war eine Unterstellung, die uns sehr gereizt hat. 3D-Grafik ist auf dem NES in der Tat sehr schwer zu programmieren. Wir haben schließlich eine spezielle mathematische Methode entwickelt, mit der Elite auf dem NES sogar schneller läuft als auf dem C 64. Ein anderes Problem war, daß es bei einem Videospiel natürlich keine Tastatur gibt. Also mußten wir das Icon-System erfinden, mit dem wir jetzt sehr glücklich sind. Wir nutzen das ganze Joypad aus — beide Feuerknöpfe sowie Select- und Start-Taste — um die Bedienung möglichst einfach zu machen". Vor allem die vielen Flugmanöver lassen sich in der Praxis weicher und eleganter ausführen als bei der Steuerung mit Joystick oder Tastatur. Neu ist bei dieser Version auch die Anfangssequenz, bei der man ein Raumgefecht gegen drei gegnerische Schiffe üben kann.

Eine Schwierigkeit, die viele Elite-Computerspieler anfangs zur Verzweiflung getrieben hat, ist das Andocken an eine Raumstation. "Das ist für einen Anfänger wirklich nicht ganz leicht", gibt David zu. "Wir wollten aber das Raumschiff nicht von vornherein mit einem Docking-Computer ausstatten. Den soll man sich erst später dazukaufen können; sonst wird's zu einfach. Wer mit dem Andocken überhaupt nicht klarkommt und den Docking-Computer noch nicht hat, kann sich jetzt von der Raumstation automatisch einparken lassen — das kostet dann aber eine Kleinigkeit."

Parallel zur Nintendo-Umsetzung haben David und Ian "Elite Gold" geschrieben, eine neue Version für MS-DOS-PCs. Spielerisch blieb alles beim alten, warum also dieser Remix? "Als Elite vor ein paar Jahren für MS-DOS herauskam, unterstützte es weder EGA-, noch VGA-Grafik oder Soundkarten. Diese Version hatten wir nicht selber programmiert. Sie war ganz o.k., aber spielerisch nicht perfekt. Deshalb haben wir uns selber an den PC gesetzt und Elite Gold geschrieben. Die Grafik ist ausgefüllt, sehr schnell, nutzt die neuen Grafik- und Soundkarten aus und ist auch einfacher zu bedienen. Wir verwenden außerdem das Icon-System, das wir für die Nintendo-Version entwickelt haben."

Elite Gold für MS-DOS erscheint in Kürze bei Microprose. Wer wann die Nintendo-Version von Elite veröffentlichen wird, steht noch in den Sternen. David: "Wir haben allen Ernstes noch keine Firma fest an der Hand, welche die NES-Umsetzung veröffentlichen wird. Die Firmen, mit denen wir bisher gesprochen haben, sind etwas ängstlich. Viele finden das Spiel zwar faszinierend, aber sie glauben, daß Elite zu untypisch und kompliziert für ein Videospiel sei. Das Programm an sich ist fertig, es muß nur noch produziert werden." Und kann man auch mit anderen Videospielversionen von Elite rechnen? "Natürlich, sofern die Nintendo-Version ein Erfolg wird. An uns soll's nicht scheitern." *hl*

WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE

JETZT NOCH

DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IM ERWEITERUNGSPORT IHRES AMIGA'S EINSTECKEN, UND ES GIBT IHNEN DIE LEISTUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE PROGRAMME ZU FREEZEN.



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGLICHKEITEN UND FUNKTIONEN:

- **ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE**
Durch ein spezielles Packverfahren ist es moeglich, bis zu [illegible] Programme auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay bietet jetzt die Moeglichkeit, alles sofort im Amiga-Dos-Format auf Diskette abzuspeichern. Das gefreezte Programm ist auch ohne das Modul wieder einladbar, also auch auf Festplatte abspeicherbar. Funktioniert mit bis zu 2 MB RAM und auch mit 1 Meg-Chip-Mem (Fat- und Big Agnus).

- **EINZIGARTIG!! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER**
Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierungs-Kenntnisse notwendig.

- **VERBESSERTER SPRITE-EDITOR**
Der "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu veraendern.

- **VIRUS DETECTOR**
Umfangreicher Virus Detector/Vernichter. Schuetzt Ihre Programm-Investierung. Erkennt und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

- **ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE**
Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

- **ZEITLUPEN-MODUS**
Jetzt koennen Sie Ihre Programme in Zeitlupe ablaufen lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ideal fuer schwierige Programmteile!!

- **FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME**
Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu starten, wo Sie es verlassen haben.

- **COMPUTER-STATUSANZEIGE**
Durch Druecken einer Taste erhalten Sie Informationen ueber den momentanen Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Laufwerkstatus usw.)

- **BOOTSELECTOR**
Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

- **SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR**
Nun koennen Sie aus dem Speicher Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben ueber 50 Befehle zur Verfuegung, um das Bild auf dem Bildschirm zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit gebrauchen koennen. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

- **MUSIC SOUND TRACKER**
Mit dem Music Sound Tracker koennen Sie komplette Musikstuecke in Ihren Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeichern. Abgespeichert wird im meist gebraeuchlichsten Musikdatei-Format. Somit ist die Kompatibilitaet mit den meisten Programmen gewaehrt.

- **DAUERFEUER-MANAGER**
Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.

STE FREEZER-UTILITIE-MODUL!!

BESSER !!!



Amiga 500/1000-Version
DM 189,00
zzgl. Versandkosten

Amiga 2000-Version
DM 219,00
zzgl. Versandkosten

BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP ANGEBEN

DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!

Mit dem neuen Diskcoder haben Sie nun die Moeglichkeit, Ihre Disketten mit einem Codewort zu verschluesseln, um Ihre Disketten somit vor unbefugten Zugriff zu sichern. Verschluesselte Disketten koennen nur mit Ihrem Sicherheitscode geladen werden. Eine hervorragende Loesung fuer Ihre Sicherheit.

Action Replay II hat ein Einstellmenue fuer die Bildschirmfarben. Hier koennen Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache Handhabung.

DISKETTEN-MONITOR
Umfangreicher Disketten-Monitor. Zeigt die Disketten-Information in einen leicht verstaendlichen Format an. Alle Moeglichkeiten zum Modifizieren und Abspeichern sind vorhanden.

DOS KOMMANDOS
Sie koennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, Device usw.

DISK COPY
Disk-Copy startet bei Betaetigung einer Taste und ist schneller als das Dos-Copy. Kein Laden der Workbench mehr - sofortiger Zugriff.

UND DER LEISTUNGSFAEHIGSTE MASCHINENSPRACHEFREEZER/MONITOR

● Nun mit 80-Zeichen Bildschirm und Zwei-Wege-Scrolling ● Kompletter M68000 Assembler/Disassembler ● Kompletter Bildschirm-Editor ● Laden/Speichern Block ● Schreibe "String" in Speicher ● Springe zu bestimmter Adresse ● Zeige RAM als Text ● Zeige eingefrorenes Bild ● residentes Sample ● Zeige und editiere alle CPU Register und Flags ● Taschenrechner ● Hilfe-Kommando ● Volle Suchmoeglichkeiten
Der einzigartige Custom-Chip Editor erlaubt es Ihnen, alle Chipregister anzusehen und zu verändern - auch Register, die nur beschrieben werden koennen.
● Notizblock ● Diskettenzustand - zeigt aktuellen Track an. Disketten-Syncronisation usw. ● Dynamische Breakpoint-Behandlung ● Zeige Speicher als HEX, ASCII, Assembler, Dezimal ● Copper Assembler/Disassembler
Besitzer von Amiga Action Replay V.1 erhalten nach Einsendung ihres alten Moduls

Ihres Computers - wichtig fuer den Debugger!

WIE BESTELLEN SIE IHR ACTION REPLAY...
TEL. - 02822 45589/45923

EUROSYSTEMS,
HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.
TELEFAX 00 31/8380/32146

Muekra Datentechnik
für Oesterreich
Computing Zechbauer
Rechner-Ring
Swisoft AG.
für Holland
EUROSYSTEMS



Hupft man auf das "P"-Symbol, verwandeln sich alle Münzen in Steine und man kann in die Röhre rein

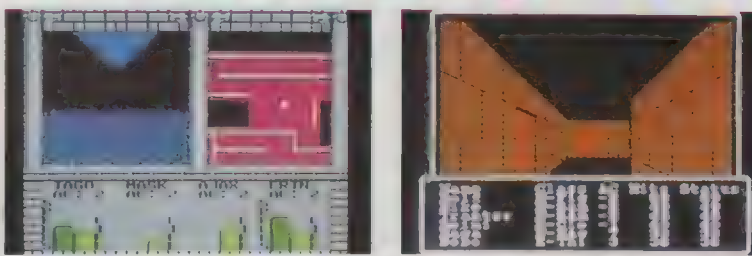
NINTENDO '91

Alle Fans des Nintendo-Maskottchens Mario und seinen Bildschirmabenteuern als "Super Mario" sollten sich im Frühjahr '91 schon mal ein paar Wochen Urlaub reservieren. Wenn die ersten Blumen sprießen und die Wintermäntel langsam eingemottet werden, soll das Modul **Super Mario Bros. 3** bei uns erscheinen. Wir konnten schon einen Blick auf das heißerwartete Spiel werfen und waren für die darauffolgenden Wochen kaum ansprechbar.

Super Mario Bros. 3 basiert spielerisch auf dem ersten Teil der Serie, wurde allerdings in jeglicher Hinsicht enorm aufgepeppt. Es gibt insgesamt acht Welten, die mit diversen Abenteuern gespickt sind. Je höher die Welt, desto größer die Landkarte. Muß Mario in der ersten Welt nur acht Levels durchqueren, erwartet ihn später die doppelte bis dreifache Anzahl. Das Erstaunliche daran ist, daß sich Grafik und Spielablauf nicht nur von Welt zu Welt unterscheiden, sondern jeder Level neue Überraschungen bietet. Geheimgänge und Bonusräume gibt's wie Sand am Meer. Wer will, der kann im Zwei-Spieler-Modus sogar eine Partie "Mario Bros." wagen.

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern hat Mario ordentlich dazugelernt. So kann er mit den entsprechenden Extras kurzzeitig fliegen, als Katze verkleidet Gegner mit seinem Schwanz erledigen, als Bär getarnt herumlaufen, als Frosch große Sprünge machen und in einem Riesenstiefel versteckt Feinde platthüpfen. Um an dieser Stelle alle Features aufzuzählen, die Euch in Super Mario Bros. 3 erwarten, müßten wir mehrere Seiten opfern. Es sei nur soviel verraten, daß dieses Modul ein Potpourri an neuen, witzigen Spielideen bietet, das die europäischen Spieleentwickler wie ein Schlag in die Magengrube trifft. Sobald der Erscheinungstermin in überschaubare Nähe gerückt ist, werden wir Super Mario Bros. 3 natürlich ausführlich testen.

Das Jahr 1991 hält allerdings auch einige Leckerbissen für Rollenspieler bereit. In Japan ist die Rollenspiel-Saga "Dragon Quest" bereits eine Legende. Vom dritten Teil wurden dort alleine fünf Millionen Exemplare verkauft. Im Frühjahr kommen wir in Deutschland zumindest in den Genuß des ersten Teiles, der bei uns unter dem Namen **Dragon Warrior** für das NES erscheint. In dem Spiel steuert Ihr den Helden über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Eure Aufgabe: Kristallkugeln, die dem guten König Lorik XVI vom finsteren Drachenlord gestohlen wurden, wiederzubeschaffen. Um diese wichtigen Gegenstände wieder zurückzubekommen, müßt Ihr am Schluß sogar den bösen Drachenlord selbst erledigen.

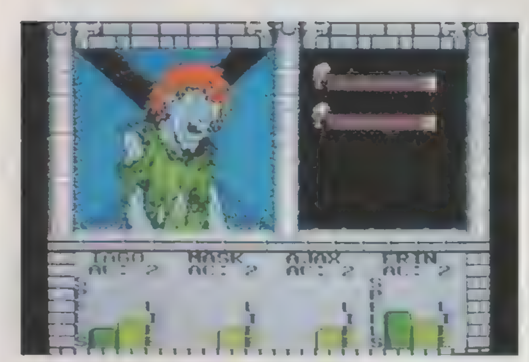


Links ein Schnappschuß von Swords & Serpents, rechts ein Blick auf Wizardry (NES)

Betretet Ihr eine Stadt, wird diese ebenfalls aus der Vogelperpektive, allerdings etwas vergrößert dargestellt. Trifft unser Held auf Monster, werden diese in einem kleinen 3D-Fenster animiert angezeigt. Neben einer Menge Gegenstände versüßen rund ein Dutzend Zaubersprüche und Dungeons das Rollenspieldasein. Mit einem speziellen Menüsystem à la "Phantasy Star" auf dem Sega Master System könnt Ihr Euren Charakter untersuchen,



Die Notensymbole dienen als Trampolins (NES)


Swords & Serpents: 3D und Automapping (NES)


Jack Nicklaus Golf von Konami im Nintendo-Gewand (NES)



Dragon Warrior bietet optimale Benutzerführung (NES)

Türen öffnen, Magie anwenden oder prügeln. Netterweise befindet sich im Modul eine Batterie, die Euren Spielstand speichert.

Eine weitere Rollenspielperle kommt mit **Swords & Serpents** von Acclaim auf uns zu. Das Spiel wurde übrigens von dem amerikanischen Programmier-Team Interplay (Computerfans u.a. als Macher der "Bard's Tale"-Reihe ein Begriff) entwickelt. Ihr steuert hier eine vierköpfige Gruppe durch ein zehn Stockwerke großes Labyrinth. Besonderheit: Mit einem Vierspieler-Adapter könnt Ihr mit einigen Freunden gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Ihr seid dann jeweils nur für einen der Charaktere verantwortlich. So könnt Ihr für Euren Helden bestimmen, ob er kämpft oder wegläuft und, ob er etwas von seinen Schätzen abgibt. Durchs Labyrinth wird die gesammelte Party allerdings nur von einem geführt — dem gewählten Chef der Truppe.

Die Verwandtschaft mit dem Computerbruder "The Bard's Tale", kann das Schlangen- und Schwertmodul nicht leugnen. Ihr seht den Dungeon in einer 3D-Perspektive; trefft Ihr auf Monster, werden diese animiert gezeigt. Um die Orientierung in dem Labyrinth zu erleichtern, wird automatisch eine feine Karte mitgezeichnet. Zahlreiche Monster und ein schöner Schwung Zaubersprüche runden das Rollenspielvergnügen ab.

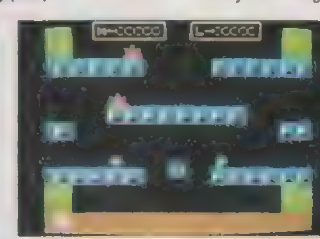
Schließlich werfen wir noch einen Blick auf ein Modul, von dem noch nicht feststeht, ob es nächstes Jahr bei uns veröffentlicht wird. Die Rede ist von **Wizardry**, das in den USA als Computerspiel inzwischen Kultstatus erreicht hat, hier allerdings noch ein kümmerliches Schattendasein fristet. Die fast 10 Jahre alte Serie besteht bislang aus fünf Teilen. Kein Wunder also, daß nach so langer Zeit der erste Teil, "Wizardry I: Proving Ground of the Mad God", für das NES umgesetzt wurde. Spielerisch hat sich an der Nintendo-Fassung gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ihr könnt aus fünf Rassen und acht Klassen eine sechsköpfige Truppe zusammenstellen, die aus einem zehn Stockwerke hohen Labyrinth ein Amulett wiederbeschaffen soll. Ähnlich wie in "The Bard's Tale" sind die Dungeons in schönster 3D-Perspektive zu sehen. Allerdings nicht nur in einem kleinen Fenster, sondern auf Wunsch auf dem ganzen Bildschirm. Per Knopfdruck können spezielle Fenster aktiviert werden, die detaillierte Auskunft über den Zustand Eurer Party geben.

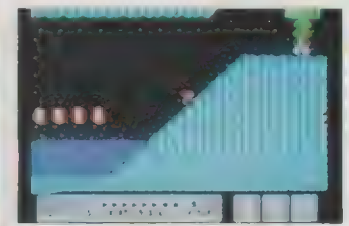
Kämpfe laufen nach dem bewährten "Hack'n Slay"-Prinzip ab. Neben dem Geprügel dürft Ihr natürlich auch mit Magie umgehen. Rund 50 Zaubersprüche stehen Euren Priestern oder Magiern zur Verfügung. Selbstredend fehlen auch ein paar Rätsel und ein Berg toller Items nicht. Sogar unterschiedliche Gesinnungen sind vorhanden (Gut, Böse oder Neutral), die sich auf den Spielverlauf auswirken. In dem Modul ist eine Batterie eingebaut, mit dem Ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Neu an der NES-Fassung von Wizardry ist die grafische Aufbereitung. Statt den Originallabyrinthen, die nur aus Strichen bestanden, gibt's jetzt farbige Dungeons und hübsche Monster zu bestaunen.

An die Sportspielfreunde unter den NES-Besitzern hat Konami gedacht. Mit der Umsetzung des Computerprogramms **Jack Nicklaus Golf** erscheint eine weitere Golfsimulation für die Nintendo-Konsole.

Das Modul soll spätestens bis März '91 in Deutschland erscheinen. Außerdem in der Pipeline: die NES-Adaption des Cinemaware-Hits **Defender of the Crown** von Palcom.

mg/mh





Links seht Ihr die noch relativ kleine erste Welt, in der Mitte das "Mario Bros."-Zwischenspiel und rechts einen unterirdischen Level (NES)

CHART

COMPUTERSPIELE (Großbritannien)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Shadow Warriors	Ocean
2.	Quattro Adventure	Code Masters
3	Rastan	Hit Squad
4	Pro Boxing Simulator	Code Masters
5	Temple of Doom	[illegible]
6.	Daley Thompson's Olympic Challenge	Hit Squad
7.	Paperboy	[illegible]
8	Yogi's great Escape	[illegible]
9.	Fantasy Dizzy	Code Masters
10.	Salamander	Hit Squad

COMPUTERSPIELE (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1	Railroad Tycoon	Microprose
2.	Silent Service II	Microprose
3.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
4.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
5.	Ultima VI	[illegible]
6	Ishido	Accolade
7	Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
8	Secret of the Silver Blades	SSI
9	Stunt Driver	Spectrum Holobyte
10.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts



VIDEOSPIELE (Japan)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Dr. Mario	[illegible]	[illegible]
2	Captain Tsubasa II	[illegible]	[illegible]
3.	SD Gundam	[illegible]	[illegible]
4	SD Hero	[illegible]	[illegible]
5	Tetris	[illegible]	[illegible]
6	Dr. Mario Land	[illegible]	[illegible]
7	Super Mario Land	[illegible]	[illegible]
8	Dragon Quest IV	[illegible]	[illegible]
9	Dodge Ball	[illegible]	[illegible]
10.	Double Dragon	Game Boy	Technos Japan



VIDEOSPIELE (USA)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario Bros. III	[illegible]	Nintendo
2	Final Fantasy	Nintendo	[illegible]
3	Rescue Rangers	[illegible]	[illegible]
4	Super Mario Bros. II	Nintendo	[illegible]
5	Tetris	[illegible]	Nintendo
6	Spiderman	[illegible]	[illegible]
7	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
8	Ninja Gaiden II	[illegible]	[illegible]
9	Nemesis	Game Boy	[illegible]
10.	Bases Loaded	Nintendo	Jaleco

LESER-HITS

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(6)	Kick Off
4.	(3)	Populous
5.	(5)	Zak McKracken
6.	(4)	Sim City
7.	(7)	Their finest Hour
8.	(10)	Turrican
9.	(8)	Rainbow Islands
10.	(9)	Maniac Mansion
11.	(11)	Ultima VI
12.	(13)	Champions of Krynn
13.	(12)	Dungeon Master
14.	(20)	Klax
15.	(17)	Railroad Tycoon
16.	(14)	Microprose Soccer
17.	(15)	Xenon II
18.	(—)	Legend of Fairghail
19.	(16)	Oil Imperium
20.	(—)	Flood

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine Mega Drive, die uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Die Gewinner von Ausgabe 11

Das Sega Master System mit fünf Spielen hat gewonnen: Michael [illegible] aus [illegible]. Je ein Spiel geht an: Bernd [illegible] aus Konstanz, Roland Rochlitzer aus Bocholt-Suderwick, Lars Sevenich aus Kerken und Tobias Weigert aus Großberg Pentling.



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

ATTACK

...TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	37. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Anco	17. Monat
Electronic Arts	18. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
Maxis	12. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Ocean	7. Monat
Lucasfilm Games	33. Monat
Origin	4. Monat
SSI	4. Monat
FTL	26. Monat
Domark Tengen	2. Monat
Microprose	2. Monat
Microprose	22. Monat
Imageworks	13. Monat
Reline	1. Monat
Reline	11. Monat
Electronic Arts	1. Monat

Theo KRANZ VERSAND

Theo Kranz Versand
Sandbergerstr. 6, 8700 Würzburg
Tel. 0931/881699

VERKAUFS HITS

1. Strider
   Sega
2. Batman
   Ocean/Sunsoft
3. Super Monaco Grand Prix
   Sega
4. The Revenge of Shinobi
   Sega
5. Ninja Spirit
   Irem/Activision
6. Devil Crush
   Naxat
7. Klax
   Tengen/Domark/Namcot
8. Hellfire
   NCS
9. Super Mario Land
   Nintendo
10. Faxanadu
    Nintendo

LESER-HITS

Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Populous
5. Their finest Hour

Atari ST
1. Populous
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv.
4. Chaos strikes back
5. Dungeon Master

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Maniac Mansion

MS-DOS
1. Ultima VI
2. Populous
3. Indiana Jones Adv.
4. Railroad Tycoon
5. Sim City

PC-Engine
1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Cybercore
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive
1. Thunder Force III
2. Phantasy Star II
3. Super Shinobi
4. Golden Axe
5. E-Swat

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. Alex Kidd IV
5. Golvellius

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. Tetris
4. Life Force
5. Gradius

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Super Monaco Grand Prix	Sega
2.	Beastbusters	SNK
3.	Raiden	Tecmo
4.	G-Loc	Sega
5.	Combat Lights	Technos Japan

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Cyberball	Atari Games
3.	G-Loc	Sega
4.	Final Fight	Capcom
5.	Hydra	Atari Games

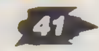
Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Raiden	Tecmo
2.	Hammerin'	Irem
3.	G-Loc	Sega
4.	Super Monaco Grand Prix	Sega
5.	Final Fight	Capcom

Einsame INSEL

Wings
Kaiser
North & South
Pipe Mania
Imossible Mission

Markus Grimmer ist Geschäftsführer der Firma Linel, die das Spiel zur Unendlichen Geschichte, Teil 2, veröffentlicht.



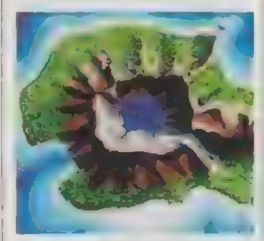
KLABAUTERMANN, LASS GUYBRUSH RAN

The Secret of Monkey Island

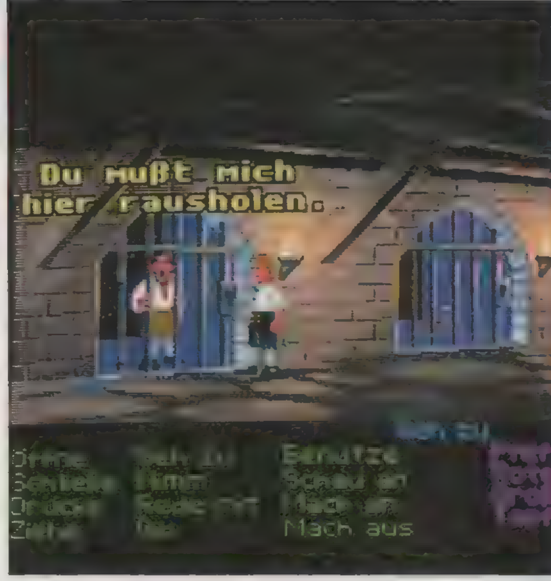
PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Guybrush Threpwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. "Mit diesem ulkigen Namen kannst Du das gleich vergessen" ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen: Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän LeChuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauhen Gesellen schaurige Details über LeChucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humpenweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen. Die Piratenkapitäne fangen schon zu seufzen an: Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepichelt und dann wird das Landleben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Möchtegernpiraten Guybrush eine Chance. Schafft er es, drei Prüfungen zu bestehen, soll er in die Piratenzunft aufgenommen werden. Er muß einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den Schwertmeister besiegen. Die drei Prüfungen sind eigentlich nur ein Vorgeplänkel, denn bald greift Gruselpirat LeChuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Abenteuer auf Melee Island und Monkey Island, dem



Wenn man größere Strecken zurücklegt, wird eine Landkarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



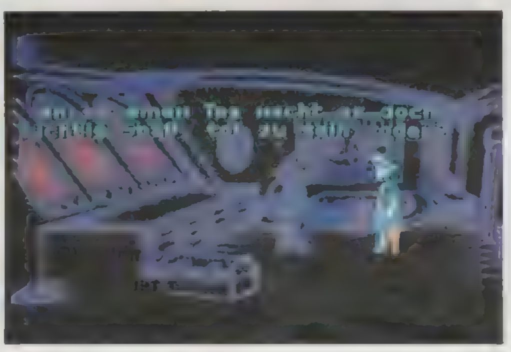
Grafik zum genießen: Die Amiga-Version nutzt den 32-Farben-Modus aus



Personalverantwortung, was nun? Die Crew ist demotiviert (MS-DOS/EGA).



Das Programm steckt voller Insider-Gags, Selbstveräppelungen und Parodien hart an der Zwerchfell-Schmerzgrenze (MS-DOS/VGA)



Kapitän LeChuck ist eine geistreiche Persönlichkeit und stolz darauf, ein Gespenst zu sein (MS-DOS/VGA)


(Amiga)

Super!



Meine Nachbarn gehen mir aus dem Weg, meine Katze versteckt sich bei meinem Anblick unterm Bett und die Kollegen kriegen immer noch Lachkrämpfe — Ich sollte vielleicht doch nicht mehr mit Säbel und Augenklappe herumlaufen. Kurzum, der "Monkey Island"-Virus hat mich total erwischt. Die schmucke Grafik, der fetzige Musikkarten-Sound und die fantastische Geschichte gehört zum Feinsten was der Adventure-Fangemeinde zum Weihnachtsbraten passieren kann. Ein "Wonderland", an dem sich Textfetischisten so richtig austoben können, in allen Ehren, aber mir persönlich liegt die humoristische Glanzleistung von Monkey Island sehr viel mehr.

Hauptwohnsitz des untoten Seebären LeChuck, stammen aus der Spielewerkstatt von Lucasfilm Games. Ein Jahr nach "Indiana Jones" ist mit "The Secret of Monkey Island" endlich wieder ein neues Adventure dieses renommierten Software-Hauses erschienen.

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwörtern oder Grafikelementen. Durch das Kombinieren dieser Satzteile stellt man saubere Kommandos zusammen, und da das Spiel in einer tadellos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit dieser Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert. Bewegt Ihr den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erahnen, was Ihr mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könntet. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Öffne" hervorgehoben. Dieser Service geht nicht so weit, daß er Euch die Lösungen für die vielen Puzzles serviert — die müßt Ihr schon selber herausfinden.

Am Anfang erforscht man in Ruhe Melee Island. Verlaßt Ihr die Stadt, wird eine Übersichtskarte gezeigt. Redet mit allen möglichen Personen, die Ihr trefft. Bei diesen Dialogen habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um den weiteren Verlauf des Gesprächs zu bestimmen. Wortgewaltig geht es auch bei den Schwertgefechten zu. Die Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrasselns entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an, dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähten keine clevere Antwort ein, weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Kontert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückdrängen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren natürlich die klassischen Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zahlt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet forsch voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Wir wollen nicht zuviel über die aberwitzige Handlung verraten. Macht Euch aber auf jeden Fall auf bissige Piranha-Pudel, penetrante Gebrauchtschiffverkäufer, weitsichtige Voodoo-Priesterinnen und zutrauliche Kannibalenrudel gefaßt.

Die MS-DOS-Version benötigt 640 KByte RAM und schreit geradezu nach einer Festplatte. Adlib- und Soundblaster-Karten werden unterstützt. Es gibt zwei unterschiedliche Grafikversionen zu kaufen: Die "normale" PC-Version unterstützt CGA und EGA. Die spezielle VGA-Version gibt es nur für ATs und läßt sich ohne Festplatte nicht installieren. *hl*

Super!



[illegible] von Lucasfilm Games gehören zur Crème de la crème des Genres. [illegible] Compu-[illegible] Wald- und Wiesen-[illegible] -en Puzzles abheben. Mit The Secret of Monkey Island haben sich die Amerikaner selbst übertroffen. Das neue Spiel ist noch witziger als Maniac Mansion, noch umfangreicher als "Zak McKracken" und hat noch schönere Grafik als Indiana Jones. Sie sieht sowohl auf dem PC als auch auf dem Amiga hinreißend aus. Dazu passend gibt's stimmungsvolle musikalische Untermalung mit Reggae- und Calypso-Rhythmen. Gegen Monkey Island sehen auch die besseren Adventures der rivalisierenden Firmen Sierra und Delphine erschreckend mittelmäßig aus. Vom sich stetig steigernden Schwierigkeitsgrad bis zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blöße. Am meisten Spaß macht mir die gagstrotzende Handlung: In der Kategorie "Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel" stellt es neue Rekorde auf. Lediglich die Nachladezeiten und Diskettenwechsel können etwas nerven, wenn der heimische Computer nicht mit einer Festplatte gesegnet ist. Selbst wählerischen Naturen, die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr kaufen, rate ich dringend zu einem Besuch auf Monkey Island. Soviel Spielwitz wird einem Computer nur selten gegönnt.



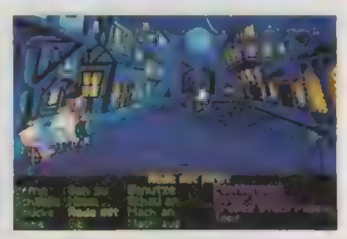
STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 92%	AMIGA
Grafik: 91% Sound: 73%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant


Romantik: Liebe auf den zweiten Blick


Reißwolf: Pudel kennen kein Pardon


Reizvoll: Melee Island bei Nacht

AGENT MIT VERSPÄTUNG

B.A.T.

Fast 1½ Jahre, nachdem das futuristische Adventure "B.A.T" im Mutterland der Programmierer (in Frankreich) erschienen ist, hat es nun endlich seinen Weg nach Deutschland gemacht. In der komplett ins Deutsche übersetzten Fassung übernehmt Ihr die Rolle eines Geheimagenten zu Beginn des 22. Jahrhunderts. Eure Aufgabe ist es, einem intergalaktischen Oberschurken das schmutzige Handwerk zu legen.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr Euch noch Euren Traumagenten zusammenbasteln. Eine vorgegebene Punktezahl kann auf rollenspieltypische Eigenschaften, wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, verteilt werden. Zusätzlich dürft Ihr die Bewaffnung Eurer zukünftigen Spielfigur aussuchen. Von simplen 45er bis zur fetten Panzerfaust ist hier alles vorhanden — allerdings könnt Ihr nur eine beschränkte Anzahl von Waffen tragen. Gesteuert wird der James Bond des nächsten Jahrtausends komplett mit der Maus und dem Joystick. Eure Umgebung seht Ihr im Sierra-Adventure-Stil in 3D-Bildern, die aber nicht scrollen, sondern jeweils "umgeblättert" werden. Zusätzlich werden noch kleinere Grafikfenster geöffnet, wenn sich etwas Spezielles ereignet. Auf diesen Bildern könnt Ihr mit dem Mauszeiger herumfahren. Gibt's was Besonderes, verändert sich, je nach Spielsituation, der Zeiger. Trefft Ihr z.B. auf einen anderen Charakter, erscheint eine Sprechblase, findet Ihr einen Ausgang, taucht ein Pfeil auf — ein Klick, und Ihr fangt ein Palaver an oder marschiert ins nächste Bild. Kommt es zu einem Kampf wird wiederum ein neues Bild eingeblendet, auf dem der Gegner vergrößert zu sehen ist. Per Mausklick feuert Ihr nun Eure Waffe auf den Feind ab.

Unterwegs findet Ihr einen Haufen Gegenstände, könnt Euch mit anderen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, müßt Eure Spielfigur mit Nahrung und Schlaf versorgen sowie mit einem Flugzeug durch eine 3D-Landschaft brausen. Ebenso warten einige Action-Einlagen auf Euch, die Ihr per Joystick absolvieren müßt. So findet Ihr z.B. ein fesches Mädel, das sich Euch anschließen möchte — allerdings nur, wenn Ihr ein toller Tänzer seit. Hier heißt es dann im schummrigen Disco-Licht am Joystick rütteln, bis die junge Frau von Euren Qualitäten überzeugt ist.



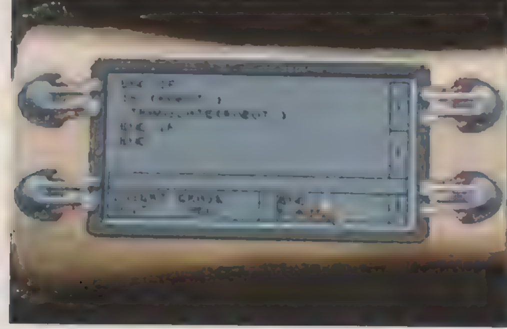
Fast ein Comic: per B.A.T. in die Zukunft (ST)

Damit Ihr bei Eurem harten Agentenjob nicht ganz alleine dasteht, hilft Euch "Bob". Bob ist ein programmierbarer Computer, der sich an Eurem Handgelenk befindet. Bob gibt Euch Auskunft über Euren Gesundheitszustand oder den aktuellen Nahrungsbedarf. Zusätzlich ist Bob sehr hilfreich beim Übersetzen fremder Sprachen. Hierzu muß er aber erst in einer sehr simplen, Basic-ähnlichen Sprache programmiert werden. Alle Befehle (rund ein Dutzend) sind per Maus anklickbar und in das Programm einzubauen. Um z.B. die Sprache von Robotern zu übersetzen, reicht Bob das Programm: "If Robot, translate Robot, Endif, End."

Wer sich mal vom Agentendasein ausruhen möchte, darf beliebig viele Spielstände abspeichern. Ein besonderes Extra erwartet die ST-Besitzer. Der ST-Version liegt ein kleines Modul bei, das an den ROM-Port angeschlossen wird. Per Extrakabel könnt Ihr den ST an die Stereoanlage anschließen und bekommt so 8 Bit Digital-Sound (allerings nur in Mono, und ohne das Modul läuft das Programm nicht). *mh*

Gut!

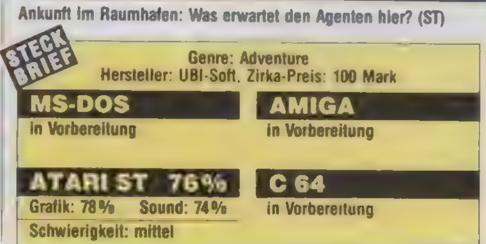
Na endlich! Lange genug mußten die Abenteuerhungrigen hierzulande auf dieses Programm warten. Während in Frankreich B.A.T. schon letztes Jahr auf den Markt kam, ließ sich Herstellerfirma UBI-Soft mit der deutschen Version unverständlicher Weise über ein Jahr Zeit. Spielerisch bietet B.A.T. solide aufbereitete Adventurekost, die dank einfacher Bedienung (selbst der programmierbare Computer stellt keine Hürde dar) und mittelschweren Puzzles auch den Einsteiger nicht abschreckt. Besonders angenehm fiel die "Verpackung" des Spiels auf — die schmucken Bilder einer dusteren Zukunft und das tolle Szenario könnten direkt aus einem alten Möbius-Comic stammen. Und dank dem beiliegenden Modul gibt's auch auf STs recht sauberern Digi-Sound. Eins liegt mir allerdings ein wenig im Magen — die für meinen Geschmack in diesem Spiel überflüssigen und recht happigen Action-Einlagen, die das Adventure-Vergnügen ein wenig trüben.



Keiner übersetzt schneller, als der kleine Helfer Bob (ST)



Ankunft im Raumhafen: Was erwartet den Agenten hier? (ST)



STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: UBI-Soft. Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 76%	**C 64**
Grafik: 78% Sound: 74%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	



Ein Horrorspiel so unterhaltsam wie Blutspenden (Amiga)

DIESE BRUT TUT KEINEM GUT

Nightbreed

D[illegible] ist ein Jammer-[illegible] springt das Auto nicht an, mal verkohlt das Mittagessen — und Aaron B[illegible] verdächtigt, eine [illegible] Mordserie begangen zu haben. Empört ob solcher unfeiner Unterstellungen sucht er den sagenhaften Ort Midian, wo "übernatürliche Wesen isoliert von der unmenschlichen Wirklichkeit leben" — die Anleitung hat gesprochen. Aus solchen Stoffen macht der Regisseur Clive Barker abendfüllende Horrorfilme, rasant inszeniert und mit schaurigen Spezialeffekten gespickt. Das Spiel zum Gruselmelodram "Nightbreed" (deutscher Kinotitel: "Cabal") ist ein Mischmasch aus diversen Minispielchen, die mit einer Packung schnelltrocknendem Software-Kleber um die Filmhandlung geschmiert wurden. Oft tukkert man mit dem Auto über eine Landkarte, um den kürzesten Weg zu Friedhof, Midian und sonstigen schönen Plätzen zu finden. Beim Davonlaufen vor einem Grabsteinanwohner ist Feuerknopfdrücken gefragt; in Midian selber muß man nette Mitglieder der Nachtbrut befreien. *hl*

Hilfe

[illegible] sein? [illegible] so [illegible] ein [illegible] Programm [illegible] mal [illegible] versucht [illegible] Programme zu [illegible]tieren. Die einzelnen Spielsequenzen sind ent[illegible] langweilig (die [illegible] wiederkehrende Landkarten-Rally beleidigt die Intelligenz jedes Vierjährigen) oder miserabel spielbar. Und wegen den paar Bildern, die zwischen den Levels den Handlungsverlauf erläutern, kommt keine Filmatmosphäre auf. Ein Alptraum von einem Spiel, bevorzugt in ungeweihter Erde zu begraben.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean. Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 19%	AMIGA 19%
Grafik: 45% Sound: 28%	Grafik: 45% Sound: 32%
Schwierigkeit: schwer	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 19%	**C 64**
Grafik: 45% Sound: 30%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

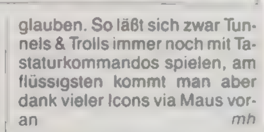
KLICK'N KILL

Tunnels & Trolls Crusaders of Khazan

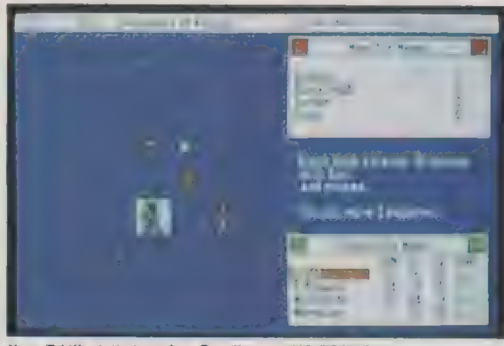
New World Computing, bisher bekannt durch die "Might & Magic"-Rollenspielreihe, entführt mit "Tunnels & Trolls — Crusaders of Khazan" den Spieler abermals in eine handfeste Fantasy-Welt. In einem fernen märchenhaften Land, traf der gute Zaubererkönig Khazan mit dem miesen Magiermädel Lerotra'hh ein Abkommen. Kaum war der Vertrag besiegelt, verschwand Khazan. Nun muckt Lerotra'hh wieder auf, und versetzt die friedliebenden Einwohner in Angst und Schrecken. Nur noch Khazan kann hier helfen — aber wo steckt der Kerl nur?

Aus je vier Rassen und Klassen dürft Ihr Euch eine vierköpfige Abenteurer-Crew zusammenbasteln. Startpunkt Eurer Suchaktion ist eine kleine Stadt, die sich auf einer Insel direkt vor dem eigentlichen Hauptkontinent befindet. Hier könnt Ihr Euch in Ruhe an die Umgebung und die Steuerung gewöhnen, dürft in den zahlreichen Shops Ausrüstungsgegenstände erwerben und in einer Art "Anfangslabyrinth" die Charaktere etwas aufpeppen, bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt. New World Computing hat bei dieser neuen Rollenspielserie ihr bewährtes Might & Magic-System komplett über Bord geworfen. So mußte die 3D-Ansicht der Städte und Labyrinthe einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive weichen. Bei Tunnels & Trolls wurde zusätzlich eine etwas höhere Bildschirmauflösung (640 x 200 Punkte) verwendet, was allerdings die EGA-Farbpalette etwas einschränkt. Das "Hack'n Slay"-Kampfgetümmel wurde durch ein taktisches System im AD&D-Stil ersetzt. Auch die Benutzerführung mußte dran glauben. So läßt sich zwar Tunnels & Trolls immer noch mit Tastaturkommandos spielen, am flüssigsten kommt man aber dank vieler Icons via Maus voran *mh*

Super!



Hoppla, was ist denn das? Spielerische Feinheiten, die der Ultima-Serie fast ebenbürtig sind, lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuß werden. So spielt z.B. hier wie dort der Zeitfaktor eine große Rolle. Laden sind nachts geschlossen und im Winter sind Nahrungsmittel logischerweise teurer als im Sommer. Geradezu genial ist die Idee mit den Gliedmaßen: Wer im heißen Kampf z.B. eine Hand verliert, kann sich von einem ortsansässigen Kurpfuscher eine neue kaufen. Nachteil: Meistens ist kein passendes "Ersatzteil" greifbar und Ihr bekommt etwas anderes verpaßt. Die Folge: Bei einem Menschen mit einer Orkhand sinkt der Charismawert ins Bodenlose. Zusätzlich wird der Spieler durch Hunderte von Gegenständen, rund 80 Zaubersprüchen, Automapping, die hervorragende Benutzerführung und englische Texte verwöhnt.

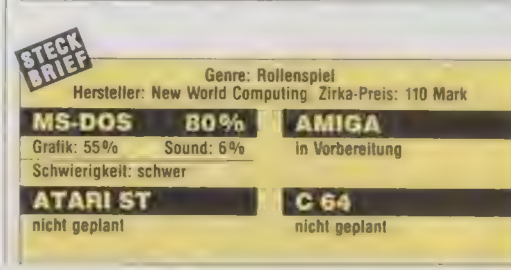


Neu: Taktik statt stumpfem Draufhauen (MS-DOS/EGA)

Gut!



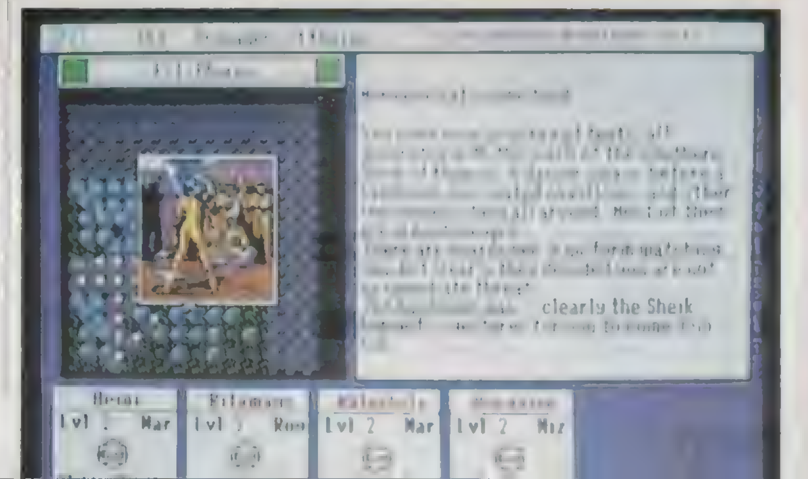
Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem sich die Macher was Neues einfallen ließen. Allein für die elegante Benutzerführung à la "Windows" gebührt Tunnels & Trolls höchste Aufmerksamkeit — auch auf einem XT bleibt die Geschwindigkeit der fensterfreudigen Aufmachung erträglich schnell. Das detailreiche Spielprinzip ist für Einsteiger vielleicht etwas verwirrend, aber fortgeschrittenen Rollenspielern wird angesichts von sechs Disketten praller Fantasy-Pracht das Wasser im Munde zusammenlaufen. Ausführliche englische Texte dokumentieren die Story und schaffen eine gute Atmosphäre. Die farbarme, aber hochauflösende Grafik wirkt sehr stilvoll. Ein schönes dickes Rollenspiel zum Reinwühlen, ideal für lange Winterabende und wesentlich innovativer als die meisten anderen Rollenspielneuheiten der letzten Monate



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA
Grafik: 55% Sound: 6%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

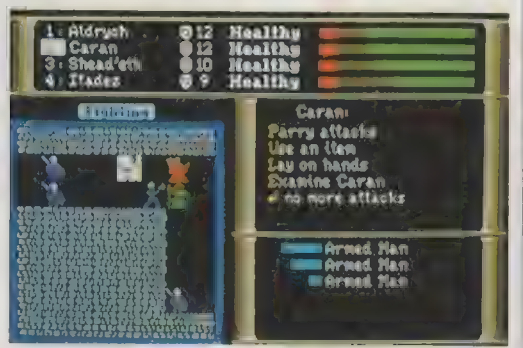


Zu Besuch beim netten Nachbarscheich inklusive Bauchtanz (MS-DOS/EGA)



ZUNGENBRECHER

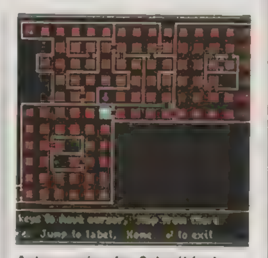
The Dark Heart of Uukrul



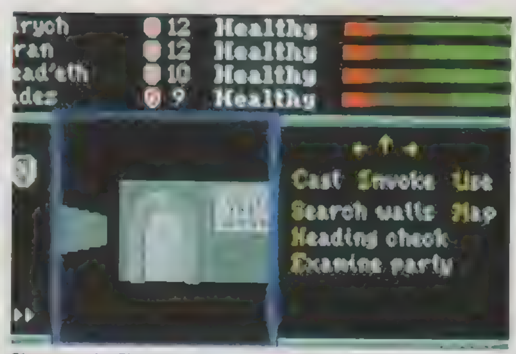
Monsterprugeln dank Taktik leichtgemacht (MS-DOS/VGA)

Tief im Innern eines riesigen Berges schlummert die Stadt Eriosth. Einstmals ein Platz voll Licht und Freude, zieht heute der Pesthauch des Bösen durch die verwinkelten Gänge der Stadt. In den weit verzweigten Teilen der Stadt tummeln sich eklige Monster, und todbringende Fallen warten auf unvorsichtige Abenteurer. Schuld an dem ganzen Dilemma ist der Finsterling mit dem unaussprechlichen Namen Uukrul.

In dem Rollenspiel "The Dark Heart of Uukrul" macht Ihr Euch mit einer vierköpfigen Truppe auf, dem Bösewicht das düstere Lebenslicht auszupusten. Um Uukrul zu erledigen, müßt Ihr erst sein Herz finden, das der Schlingel sicherheitshalber versteckt hat. Allerdings braucht Ihr noch zusätzlich acht Schlüssel, die den Weg zum Herzen aufschließen. Während Ihr durch die Gänge streift, werden diese dreidimensional in einem kleinen Fenster angezeigt. Trefft Ihr auf einen Gegner, wird die 3D-Sicht umgeblendet in eine Vogelperspektive. Hier darf jeder Eurer Charaktere rundenweise, ähnlich wie in den AD&D-Spielen, rennen, draufhauen oder zaubern. Ihr könnt die Helden dabei entweder selber steuern oder die gesamten Kampfhandlungen dem Computer übergeben. Fürs Umhauen von Monsterhorden gibt's ebenso wie für das Lösen der zahlreichen Puzzles Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch automatisch in einem von 13 Schreinen befördern lassen, die in dem Labyrinth versteckt sind. In den Schreinen sind nützliche Teleporter versteckt, mit denen Ihr Euch energiesparend in andere Teile des Dungeons beamen lassen könnt. Mit größerer Erfahrung dürfen Eure Kämpfer fettere Säbel schwingen und die Magiekundigen lernen ein paar neue der insgesamt 80 Zaubersprüche dazu.


Automapping fur Schreibfaule (MS-DOS/VGA)

Erleiden Eure Recken mal den Heldentod, könnt Ihr entweder einen alten Spielstand wieder laden oder in einer Kneipe ein paar gleichwertige neue Kameraden aufsammeln. Dark Heart of Uukrul benötigt einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. *mh*

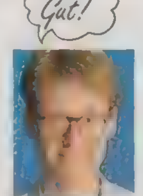


Gigantomanie: Ein riesiges Dungeon in 3D (MS-DOS/VGA)

Gut!

Gigantisch — Zwar spielt das komplette Szenario von Dark Heart of Uukrul in nur einem einzigen Dungeon: der Stadt Eriosth. Dieses Labyrinth hat es allerdings in sich. Dieser Solo-Dungeon ist gewaltig groß, breitet sich in alle Richtungen und nach unten immer weiter aus, so daß man dankbar ist, daß das Programm automatisch eine Karte mitzeichnet. Kartenzeichner würden, bei aller Geschicklichkeit, in diesem Mammutdungeon graue Haare kriegen. Hinzu kommen eine Menge teuflischer Puzzles, versteckte Geheimnisse und viele stimmungsvolle Texte, für die man aber solide Englischkenntnisse mitbringen sollte. Die Grafiken unter EGA oder VGA erreichen zwar nicht die Klasse eines "Buck Rogers", lassen sich aber trotzdem sehen. Gut 100 verschiedene Monsterarten und das ausgefeilte Magiesystem runden das solide Fantasy-Vergnügen ab. Allerdings sollten sich keine Einsteiger an Dark Heart of Uukrul wagen: der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön knackig.

Gut!



Nicht schlecht, was die Heldengötter von Broderbund da für uns angerichtet haben: Ein dickes Berg-Dungeon, jede Menge Zaubersprüche und ein Kampfsystem, das stark an die strategisch ausgereiften Gemetzel der AD&D-Reihe erinnert. Sehr schön auch, daß überall im Berg Teleporter-Stationen versteckt sind, die alle miteinander verbunden sind und mit denen wir mühsame Spaziergänge sparen können. Sind uns erst einmal die verschiedenen Namen aller Empfangsstationen bekannt, steht einer fröhlichen Beam-Tour nichts mehr im Wege. Durch die stimmungsvolle 3D-Grafik der Gänge und Räume, wird aber auch die konventionelle Fortbewegungsart zu einem Vergnügen. Im Gegensatz dazu konnten mich die animierten Kampfsequenzen nicht ganz überzeugen: Hier hätten sich die Grafiker wirklich etwas mehr Mühe geben können. An den taktischen Qualitäten ist zwar nichts auszusetzen, aber das Auge will ja schließlich auch mitspielen. Dieses kleine Manko kann man aber leicht verschmerzen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72%	AMIGA
Grafik: 46% Sound: 5%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN
CENTURY
century
Amiga
SOFTWARE 2000

ANGEROSTET

Captive

Ihr seid der gefährlichste Verbrecher der Galaxis und werdet in einer gewaltigen Raumstation hinter Schloß und Riegel gehalten. Zum Glück könnt Ihr, mittels einer Computerkonsole, vier Androiden durch die Welten der Zukunft steuern. In jeder Spielrunde müssen die blechernen Helden mit ihrem Raumschiff auf zehn Planeten und Monden landen und Energiestationen zerstören. Ist ihnen das gelungen, fällt in Eurem Gefängnis der Strom aus und die Freiheit winkt. In der nächsten Spielrunde stehen die stählernen Burschen vor derselben Aufgabe, allerdings warten nun zehn andere Planeten auf ihren Besuch. Da das Programm immer neue Planetenbasen generiert, habt Ihr theoretisch die Möglichkeit, unzählige Missionen zu bestreiten.

Im Laufe ihres Arbeitslebens sammeln die Roboter Erfahrungspunkte, die ihre unterschiedlichen Leistungsmerkmale verbessern: So können sie etwa ihre Geschicklichkeit im Zuschlagen oder Waffengebrauch steigern. Da die Droiden aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt sind, steht einer "Aufrüstung" mit elektronischen Bauteilen nichts im Wege. Bessere Waffen, Energiebatterien und Zusatzoptiken sind in Läden auf den Planeten erhältlich. Mit einer ferngesteuerten Spionagekamera können besonders brenzlige Situationen erst einmal ausgekundschaftet werden. Zusätzlich zu Eurem Hauptsichtschirm stehen noch fünf kleinere Monitore zur Verfügung, die Ihr mit speziellen Gegenständen ansteuern könnt. Radar- und Infrarotsicht können sehr wichtig sein. Bevor Eure Party in den Stationen nach dem Rechten sehen kann, müßt Ihr das Raumschiff der Blechkumpel auf einer Sternenkarte sicher ans Ziel steuern.

Alle Planetenlabyrinthe in "Captive" werden in stimmungsvoller 3D-Grafik aus der Sicht der Roboter dargestellt und sind mit den unterschiedlichsten, animierten Monstern und Aliens bevölkert. Vor diesen Burschen sollte man sich aber in acht nehmen, da Eure Roboter anfangs noch recht bescheiden ausgerüstet sind. Alle Aktionen werden mit der Maus über Icons gesteuert. *vw*



▲ **Die Tür ins Abenteuer, jetzt fehlt nur noch der passende Schlüssel (Amiga)**



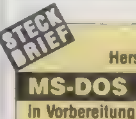
Eine ganze Galaxis auf einen Blick (Amiga) ▶

Geht so

Es gibt diese Spiele, die sehr interessant aussehen, mit einer elegant wirkenden Benutzerführung gefallen, bei denen die Spielmotivation aber nicht über einen Mittelfeldplatz herauskommt. Captive ist ein solcher trauriger Fall: Objektiv gesehen steckt viel drin, aber subjektiv gesehen habe ich nur wenig Lust, mich da durchzuspielen. Obwohl sich der Programmierer heftigst einen abgeschwitzt hat, um eine Art "Dungeon Master im Weltraum" hinzubekommen, macht das Resultat bei weitem nicht so viel Spaß wie das Vorbild. Die wirre Anleitung und das unübersichtliche Spielziel erschweren unnötigerweise den Einstieg. Altbackene Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Rollenspiel einen uninspirierten Gähn-Animator der trüben Art.

Geht so

"Captive" hat eigentlich alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: Beförderung der Robotercharaktere, jede Menge nützliche Gegenstände, eine gelungene und detailreiche Grafik à la "Dungeon Master". Trotzdem will keine rechte Stimmung aufkommen: Die einzelnen Missionen ähneln sich einfach zu sehr. Programmierer Tony Crowther hätte besser darauf verzichten sollen, die Planetenbasen immmer wieder neu vom Computer generieren zu lassen. Das verspricht zwar bei jedem Spiel einen etwas anderen Handlungsablauf, im wesentlichen gestalten sich die Spielrunden aber immer gleich.



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
In Vorbereitung

AMIGA 44%
Grafik: 76% Sound: 38%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 44%
Grafik: 74% Sound: 38%
Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant

MEDUSA

Es ist der selbe Ort, es ist das selbe Land, doch es sind 300 Jahre vergangen. Das Böse kehrt zurück – in eine Zeit, in der Verbrechen, Drogen und Gewalt den Alltag beherrschen, in eine Zeit, in der es fast keine Hoffnung mehr gibt.

Medusa II – die Fortsetzung des Klassikers Rings of Medusa. Medusa II ist die Steigerung eines hervorragenden Bestsellers, noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender. Ein Rollenspiel, das durch zusätzliche 3-D Dungeons verstärkt, wieder eine neue Ära dieses Genres einläuten wird.

. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: BOMICO
Am Sudpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

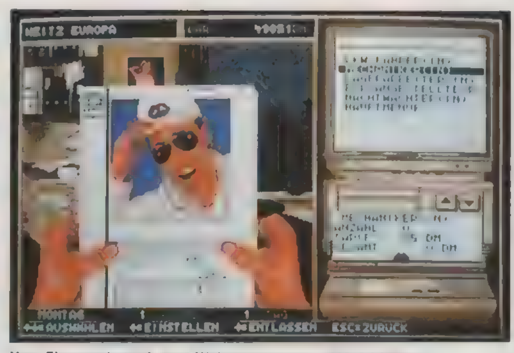


BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Ruckporto

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



Böser Mmrnmhrm trifft mißgestimmte Ariloulaleelay (MS-DOS/VGA)



Vom Einmannbetrieb zum Weltunternehmen (MS-DOS/EGA)

ARCHON IM ALL

Star Control

Die "Allianz" und die "Hierarchie" wollen's wissen. Mit ihren Raumschiffen machen sie sich auf, die gegnerische Basis zu erobern. Der Spielablauf im Strategie-Action-Mix "Star Control" ist in zwei Abschnitte gegliedert. Zuerst darf jeder seine Schiffe im All von Stern zu Stern schieben, Festungen ausbauen, Minen legen oder seine Basis verstärken — drei Züge lang. Trifft man dabei auf ein Schiff der "Anderen", geht's handfest zum zweiten Teil. Die beiden Schlachtschiffe erscheinen auf dem Schirm und ballern, was das Zeug hält; wer überlebt, hat gewonnen. Insgesamt gibt es 14 Schiffstypen. Jeder hat eine geheime "Zweitwaffe", die besonders tückisch ist — so klaut beispielsweise der Schiffstyp "Syreen" dem Gegenspieler die Crew — gemein. Um die EGA- oder CGA-Version zu spielen, braucht man 512, für die VGA-Version schon 640 KByte RAM. Gekämpft wird gegen einen Mitspieler oder den Computer (in 3 Schwierigkeitsgraden). Dabei kann man entweder den Strategie- oder den Action-Teil auf den Computer abwälzen. *al*

Gut!



Was auf den ersten Blick so simpel aussieht, entpuppt sich nach mehreren Partien als knackiges Strategiespiel. Der Computergegner ist hartnäckig, schnell und gemein — für Freunde bissiger Computerstrategen ist Star Control ein Fest. Der Actionteil wird erst auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird Star Control eine wahre Freude. Vor allem die superfiesen Zweitwaffen machen den Kampf zur Schau, außerdem ergeben sich durch die 14 Schiffstypen immer neue spannende Duelle. Wer auf ein guten Mix aus Action und Strategie steht, sollte sich Star Control kaufen, ein zusätzlicher Joystick wird empfohlen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 77 %	AMIGA
Grafik: 38 % Sound: 70 %	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

AUF ACHSE

Transworld

Onkel Karl-Heinz aus Amerika ist Besitzer eines weltumspannenden Fuhrgeschäfts. Der Gute will sich nun aus dem Geschäft zurückziehen und sucht einen würdigen Nachfolger für sein Speditionsunternehmen. Ausgestattet mit einem bescheidenen Anfangskapital auf dem Sparbuch, machen wir uns auf an die Spitze des internationalen Fuhrgeschäfts. Nur wenn wir mit unserer eigenen Firma einen ansehnlichen Geschäftserfolg und umfangreiche Handelsbeziehungen vorweisen können, wird uns der reiche Onkel sein Weltunternehmen anvertrauen. Es gibt keinen Aspekt des Speditionsgeschäfts, der in "Transworld" nicht berücksichtigt wird: LKWs werden angeschafft, Fahrer und Lagerarbeiter eingestellt, Kredite und Aktien mit den Banken ausgehandelt, umfangreiche Preisinformationen eingeholt und die günstigsten Fahrtrouten geplant. Ständig gilt es, die neusten Weltmarktpreise zu beobachten und Angebote auf ihre Rentabilität abzuklopfen. Entweder können vier Spieler gegeneinander antreten oder der Computer macht uns die Hölle heiß. *vw*

Gut!

Realer kann auch die Wirklichkeit nicht sein: "Transworld" bietet eine derartige Fülle an wirtschaftlichen Möglichkeiten, daß auch der anspruchsvolle Strategieprofi seine liebe Not haben wird, in diesem knallharten Geschäft zu bestehen. Es ist kaum zu glauben, womit sich so ein armer Fuhrunternehmer herumschlagen muß. Anfänger im Strategiegeschäft kommen da schnell unter die Räder, Fortgeschrittene werden bis aufs letzte gefordert. Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Speditionsfirma aufzumachen, sollte sich Transworld kaufen, damit spart er den Weg zur Handelsschule.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS 67 %	AMIGA
Grafik: 38 % Sound: 12 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung

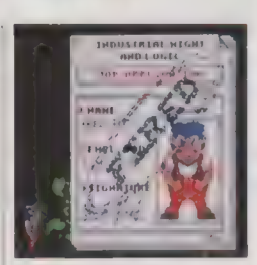

ATARI ST, AMIGA
IBM PC und kompatible, COMMODORE 64
ACHTUNG ! In der C64 Version werden die Spiele HIGHWAY PATROL
und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.
ACTION COMPILATION
FULL BLAST
RICK DANGEROUS
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL
P47
Ferrari
Agip
UBI SOFT
Entertainment Software
CARRIER COMMAND
FERRARI
P47
HIGHWAY PATROL
...Erleben Sie jede
Menge Action mit einer
erstklassigen Compilation.
FULL BLAST :
DIE FIRST-CLASS
COMPILATION FÜR
ALLE SIMULATIONS
UND ACTION-FANS !
UBI SOFT
Entertainment Software
HOTLINE - 02101 / 637 57.

MODERNE ZEITEN

Night Shift

Beast" von "Industrial Might and Logic" ist keine gewöhnliche Maschine: Beast knetet, walzt, preßt und färbt Spielzeugfiguren. Wenn die ungewöhnliche Mechanik rattert, beglückt sie die Kinder aller Länder mit niedlichen Mini R2-D2's, C1.5PO's, kleinen Luke Skywalkers, Mini-Indiana Jones und Baby Vaders in den verschiedensten Farben — Pro Kopf und Körper in insgesamt fünf verschiedenen Farben.

Leider hat Beast seine Tücken. Da ein genialer, aber etwas schußliger Wissenschaftler Beast aus alten Waschmaschinen, defekten Förderbändern und morschen Fahrrädern zusammengebastelt hat, funktioniert das ein oder andere Teil nur dann, wenn man ihm zur richtigen Zeit einen heftigen Tritt verpaßt. Fred Fixit (oder seine Schwester Ilona Fixit) ist der Nachtschichtarbeiter, der sich mit diesen Tücken herumschlagen darf.



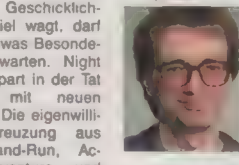
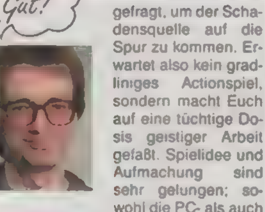
A Working Class Hero

Fred springt von Plattform zu Plattform, legt Schalter um, kickt herausgefallene Stecker in die Dosen zurück und versucht, kleine Tierchen abzuhalten, einen großen "bug" in die Maschine zu bringen. In höheren Levels müssen mehr und mehr Aufgaben mit der Hand gesteuert werden. Man kann Extras einsammeln, die ihm bei der Arbeit helfen. Ballons befördern Fred nach oben, an Regenschirmen gleitet er langsam nach unten, mit Streichhölzern kann er alten Maschinen Feuer unterm Kessel machen, mit Staubsauger und fleischfressender Pflanze macht er sich auf, Tierchen von Beast fernzuhalten. Während Fred schuftet, glimmt am unteren Bildschirmrand malerisch eine Kerze. Verlöscht das Licht, ist die Schicht beendet. Jetzt wird nachgeschaut, was Fred produziert hat. Stimmen die Figuren mit der Vorgabe ("Produziere drei Mini-Indys und vier Baby-Vaders") bekommt Fred eine Verlängerung *al*



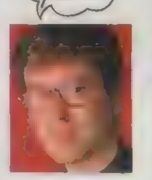
Die Schöne und das "Beast" (Amiga)

Gut!

Wenn Lucasfilm Games sich an sein erstes Geschicklichkeitsspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Night Shift spart in der Tat nicht mit neuen Ideen. Die eigenwillige Kreuzung aus Jump-and-Run, Action-Adventure und Tüftelspiel erweist sich in den ersten Minuten als schwer verdaulich. Geruhsam warmspielen ist ebenso Pflicht wie gewissenhafte Handbuchlektüre. Auch wenn man das Spielprinzip intus hat, gerät man fleißig ins Schwitzen. Spuckt die Maschine nur Köpfe aus oder stimmen die Farben nicht, ist vor allem Überlegung gefragt, um der Schadensquelle auf die Spur zu kommen. Erwartet also kein gradliniges Actionspiel, sondern macht Euch auf eine tüchtige Dosis geistiger Arbeit gefaßt. Spielidee und Aufmachung sind sehr gelungen; sowohl die PC- als auch die Amiga-Version bieten niedliche Grafik und witzigen Sound. Um jedermann zu wochenlangen Spiele-Nachtschichten zu animieren, ist Night Shift etwas zu behäbig. Doch wer solche geistreichen Geschicklichkeitstests schätzt, wird sich an den 30 Levels garantiert lustvoll festbeißen

Geht so

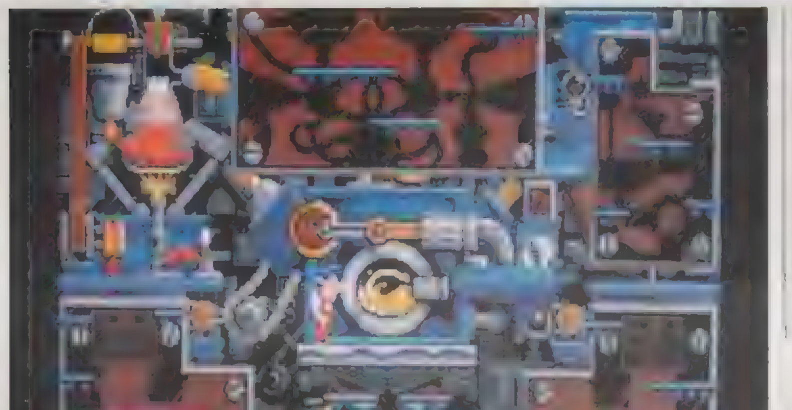


Lila Darth Vader-Körper mit gelben Indiana Jones-Köpfen — Das sieht nach fristloser Kündigung aus. Ich weiß schon, warum die Maschine "Beast" heißt: Man bekommt das Teil nicht gerade leicht in den Griff. Was auf den ersten Blick nach einem schlichten Plattformspielchen aussieht, entpuppt sich als teuflisches Tüftelspiel. Fred muß andauernd auf Draht sein: Da fällt der Strom aus, dort ist eine Schraube locker, hier verlischt das Feuer im Ofen — man ist gut beschäftigt, alles unter Kontrolle zu halten. Trotzdem: die große Begeisterung kam bei mir nicht auf. Wer aber Spaß hat, sich richtig tief in das Programm einzuarbeiten, der kommt eher auf seine Kosten.



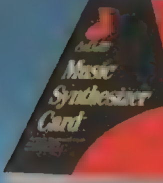
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 70%		AMIGA 70%	
Grafik: 68%	Sound: 58%	Grafik: 67%	Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	
in Vorbereitung		nicht geplant	



◀ "Gefeuert", das war sein letztes Wort (MS-DOS/VGA)

Fun-Galaxy by PC



Die PC – Fun-Galaxy ist überall

Düsseldorf • Ehingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gersthofen • Göttingen

Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu-Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • Regensburg

Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

MOLEKÜL-MARATHON

Atomino

Geschicklichkeitsgrübeleien haben Hochkonjunktur. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieser Spielegattung erscheint. Der neueste Streich für flinke Gehirnakrobaten kommt aus Deutschland. Blue Byte, bekannt durch das Tennisspiel "Great Courts", will nun die grauen Zellen mit "Atomino" auf Trab halten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr müßt aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammensetzen. Die einzelnen Atome unterscheiden sich nur durch die Anzahl ihrer Verbindungen. So gibt es Atome mit nur einem Baustein und welche mit zwei, drei oder sogar vier Anschlüssen. Zusätzlich gibt es ein "Joker"-Atom, das überall angesetzt werden kann. Wichtig beim Zusammensetzen der Moleküle ist, daß am Ende kein Anschluß mehr frei ist. Auf Wunsch könnt Ihr Atomino auf zwei Arten spielen. Im ersten Modus müßt Ihr nur Moleküle bauen, im zweiten bekommt Ihr vor jeder Runde eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muß. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit je acht Atomen zusammengebastelt werden, um in den nächsten Level zu kommen. Die zum Bau der Moleküle nötigen Atome fallen langsam aber sicher in einen kleinen Becher. Immer das unterste Atom kann per Tastatur oder Joystick an das Molekül angesetzt werden. Ihr könnt auch Atome, die Ihr schon gesetzt habt, gegen das unterste Atom im Becher austauschen. Je höher die erreichte Spielstufe ist, desto komplexer werden die Moleküle sowie das Basteln durch feststehende Hindernisse erschwert. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Atome in den Becher fallen wird deutlich höher. Wenn mehr als sechs Atome in dem Gefäß liegen, ist das Spiel zu Ende. Alle paar Spielstufen erscheint eine Art Bonusrunde. Hier müßt Ihr ein vorgegebenes Muster komplett mit Atomen ausfüllen, bevor es weitergeht. Nach dieser Runde gibt's ein Paßwort, mit dem es später an dieser Stelle weitergeht. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA 80%
Grafik: 43% Sound: —	Grafik: 43% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

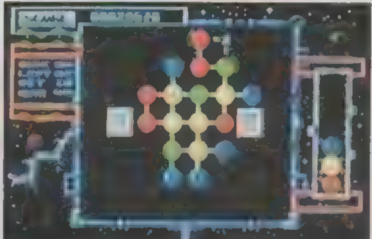
ATARI ST	C 64 81%
in Vorbereitung	Grafik: 53% Sound: 72%
	Schwierigkeit: mittel

Gut!

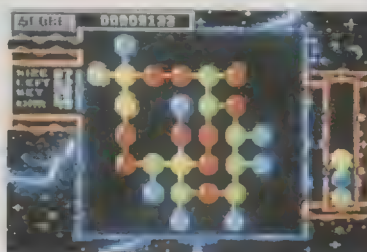
Wenn ich gewußt hätte, daß Chemie so viel Spaß machen kann, dann wäre ich in der Schule wohl etwas aufmerksamer den Worten meines Lehrers gefolgt. Nach "Atomix" fesselt mich doch tatsächlich ein zweites Molekül-Mosaik an den Computer. Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert. Nach der 97.ten "Tetris"-Version kann man dafür nicht dankbar genug sein. Die Einteilung in Levels ist gewitzt und die Vergabe von Paßwortern garantiert auch den fortgeschrittenen Atom-Akrobaten eine angemessene Herausforderung ohne langwierige "Aufwärmphase". Erfreulich ist auch, daß sich alle drei Versionen gleich gut spielen. Vor allem die C 64-Besitzer werden für die prima Umsetzung, bei der keine Abstriche gemacht wurden, sehr dankbar sein. Wer intelligente Denkspiele mag, der wird an Blue Byte's Atomino kaum vorbeikommen

Super!

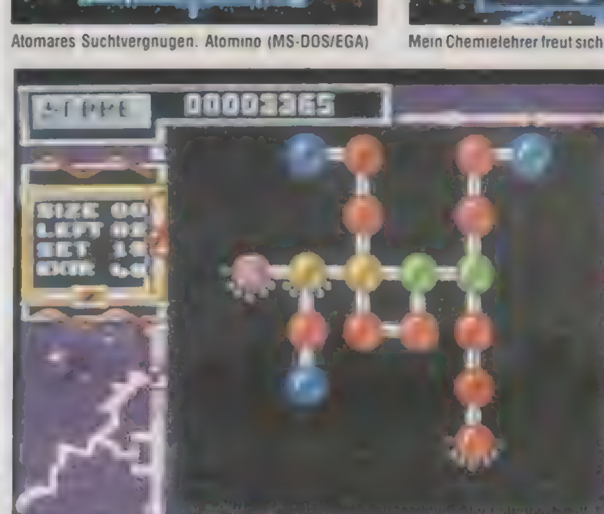
Atomino kam — und meine Arbeit blieb lange Zeit liegen. Nur unter Androhung von Stromentzug und unter Zuhilfenahme aller Kollegen zerrte mich mein Chef erfolgreich von dem atomaren Baukasten fort. Dafür, daß so schnell keine molekulare Langeweile entsteht, sorgen Dutzende Levels, die verschiedenen Spielmodi und ein Schwierigkeitsgrad, der auch den gierigsten Grübelhunger befriedigt. Grafisch bietet Atomino eher durchschnittliche Hausmannskost. Ein paar farbige Atomkugeln, ein bunter Rand und das war es dann auch schon, aber bei einem solchen Spiel kommt es eben nicht auf ausgefeilteste Farbeffekte und parallaxes 57-Wege-Scrolling an.



Atomares Suchtvergnügen: Atomino (MS-DOS/EGA)



Mein Chemielehrer freut sich: ein fettes Molekül (C 64)



Ein Atom, sehr klein, muß in diese Lücke rein (Amiga) ▶





Chemiebaukasten für hartnäckige Grübler (Amiga)

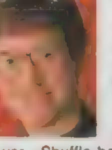


Stein für Stein, Marter und Pein (Amiga)

CHEMIE-DOPPELSTUNDE

Shuffle

Mancher mag bei dem Denkspiel "Atomix" bemängelt haben, daß man mit etwas Erfahrung das Spiel zu schnell durchgespielt hatte. Für diese Cracks kommt "Shuffle" mit 30 neuen Levels und 5 Bonusrunden; wem das noch nicht genug ist, darf sich in 35 "Advanced"-Levels die Zähne ausbeißen. Shuffle bietet das gleiche Spielprinzip wie sein Vorgänger Atomix. Der Spieler puzzelt auf einem verwinkelten Spielfeld Atome zu einem Molekül zusammen. Die Teilchen lassen sich anschubsen und bremsen erst, wenn sie auf eine Mauer oder ein Hindernis prallen. Neu dazugekommen sind unter anderem Extras, die die heimtückisch abtickende Spielzeit etwas verlängern; andere bringen entweder Punkte oder gleich einen Level weiter. In Bonus-Puzzle-Runden kann man nach jedem fünften Level eine Menge Punkte für die High-Score-Liste scheffeln, die natürlich gespeichert wird. Geblieben ist auch der heimtückische Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler zehn Sekunden sein Glück probieren darf; aber nur der kassiert die Punkte, der das Atom vollendet — Geschrei garantiert. *al*



[illegible] nichts anderes als Atomix [illegible] Levels. Die Grafik wurde etwas verbessert, außerdem bringen die Extras mehr Leben in den Grübel-Alltag: Vor lauter Gier verbaut man sich meist selber den Weg. Ist man dann kurz vor dem Extra, verschwindet das heimtückische Biest; der mühsam errungene Aufbau ist ebenfalls dahin — so mögen wir's. Mir sind die Advanced-Levels etwas zu schwer, dafür bieten die 30 Standard-Level eine Menge Abwechslung. Wer von Atomix nicht genug bekam, sollte sich Shuffle besorgen; wer Atomix noch nicht kennt, sollte erst in Shuffle reinschnuppern.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Tale, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 77%
nicht geplant	Grafik: 57% Sound: 32%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

WAHLVERWANDTSCHAFTEN

Tile

Zweiundsiebzig Spielsteine liegen parat, um Stück für Stück auf ein Spielbrett verteilt zu werden. Jeder der Steine hat eine bestimmte Farbe und eine bestimmte Form; insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Formen. Der Spieler legt nun einen Stein an den anderen an; entweder Form oder Farbe müssen passen. Wem das Spielprinzip bekannt vorkommen sollte, sei auf "Ishido" verwiesen. Der wesentliche Unterschied zum Vorbild besteht darin, daß der Spieler in Tile das Steinchen auch dann anlegen darf, wenn Farbe und Form nicht bei allen Steinen übereinstimmen. Dann bekommt man allerdings nicht die Punkte, die ihm sonst für einen "legalen" Zug zustehen würden. Wem das zu leicht erscheint, kann auf die "originalen" Regeln umschalten, dann müssen wie bei Ishido Farbe und Form bei allen Steinen übereinstimmen (was wesentlich schwieriger ist). Zwei Spieler können gleichzeitig spielen — miteinander oder gegeneinander. Wem die Steine nicht mehr gefallen, der kann sein privates gezeichnetes Set laden. *al*



Es ist schon ein wenig dreist: Die Verwandtschaft von "Tile" zu dem Spitzenspiel "Ishido" läßt sich nicht übersehen. Doch durch die Zusatzregel, daß man jeden Stein anlegen kann, bekommt das Spiel eine besondere Note. Fast jedes Spiel geht auf, man kann sich also ganz auf seinen High-Score konzentrieren; wem Ishido zu schwer ist, sollte sich an Tile versuchen. Ist Euch edle Aufmachung bei identischem Spielprinzip wichtig, sollte Ihr Euch für Ishido entscheiden. Bemerkenswert bei Tile ist der faire Preis, der einem die Entscheidung sicher etwas leichter macht. Die Amiga- und C64-Versionen spielen sich gleich gut.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 23% Sound: 46%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64 70%**
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 56%
	Schwierigkeit: einstellbar

LIZENZ ZUM BLUBBERN

James Pond

In den Tiefen der Weltmeere lauert das Böse: Der genial-verrückte Wissenschaftler Dr. Maybe hat einen infamen Plan ausgeheckt, die reichen Fischgründe der Tiefsee mit Umweltmüll zu vergiften. All die lieben Seesterne, Heringe und Meerjungfrauen sind vom Tode bedroht, wenn es nicht gelingt, den Wahnsinnigen zu stoppen. Die Stunde der ultimativen Geheimwaffe des britischen MI5 hat geschlagen, die Stunde von "James Pond". Pond ist hart wie der Eckzahn eines Haifischs, intelligent wie eine tausendjährige Auster und schnell wie ein Delphin mit Turboantrieb. Wie sein menschlicher Kollege von der Überwasserfraktion, hat Pond eine Lizenz zum Töten. Die hat er auch bitter nötig, um mit all den Umweltverschmutzern, Robbenjägern und skrupellosen Sporttauchern fertig zu werden. Zwölf Missionen muß unser Freund mit der schnellen Flosse überstehen, bevor er Dr. Maybe das Handwerk legen kann. Er rettet Hummer vor dem sicheren Tod im nächsten Kochtopf, entsorgt radioaktive Mülltonnen, sprengt leckgeschlagene Ölplattformen und rettet nebenbei den tropischen Regenwald.

Natürlich erledigt unser Geheimfisch diese Aufgaben nicht ohne eine spezielle Waffe: Er kann seine Feinde in Luftblasen einschließen und komfortabel vom Bildschirm verschwinden lassen. Außerdem haben die Tricktechniker vom Nachrichtendienst überall in den Unterwasserlandschaften nützliche Gegenstände verteilt, die Pond unverwundbar machen, seine Geschwindigkeit erhöhen und ihm den Röntgenblick verleihen. Damit nicht genug, sind in jeder der zwölf feuchten Landschaften die Eingänge zu Bonushöhlen versteckt. In diesen Höhlen findet Pond Extraleben und Buchstaben, die sein Punktekonto erhöhen. Wenn Ihr mit dem Joystick nicht schnell genug seid, dann schickt Euch Dr. Maybe einen seiner Mietkiller auf die Schuppen, der Euer Agentenleben gnadenlos beendet. *vw*

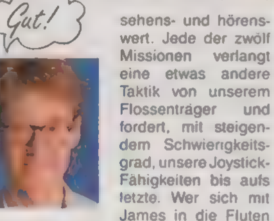
Gut!

Seit dem letzten Bad mit meiner Quietschente hatte ich nicht mehr soviel feuchten Spaß: James Pond ist ein putziges Spielchen, voller origineller Einfälle und sympathischer 007-Veräppelungen. Das Prinzip ist schön einfach (Blubbern und Sammeln), die verschiedenen Mission strotzen jedoch nur so vor versteckten Bonushöhlen, finsteren Raubfisch-Sprites und niedlichen Extras. Daß Pond die Level verhältnismäßig frei wählen, einzelnen Missionen zum Wohle arg bedrängter Tiere teils länger als nötig nachgehen kann, paßt zum Image des verwegenen Agentenfischs. Ob wichtige Themen, wie die Ausrottung der Hummer oder die Verschmutzung der Weltmeere, in dieser Form auf den Bildschirm gebracht werden sollen, bleibt dahingestellt. James Pond vermittelt auf jeden Fall mehr positives Bewußtsein als so manche Panzersimulation.



Killerkarpfen: Bonds schuppiger Bruder (Amiga)

Gut!



James Pond ist der pure Agentenspaß. Die Unterwasserwelten scrollen schön weich in alle Richtungen, und wenn Pond nicht gerade betrunken ist, läßt er sich problemlos mit dem Joystick steuern. Was Millenium an witzigen Einfällen, grafischen Überraschungen und stimmungsvoller Agentenmusik in diesem Spiel versteckt hat, ist sehens- und hörenswert. Jede der zwölf Missionen verlangt eine etwas andere Taktik von unserem Flossenträger und fordert, mit steigendem Schwierigkeitsgrad, unsere Joystick-Fähigkeiten bis aufs letzte. Wer sich mit James in die Fluten stürzt, wird nicht so schnell wieder auftauchen. Ihr solltet Euch Pond unbedingt mal ansehen.

STECKBRIEF

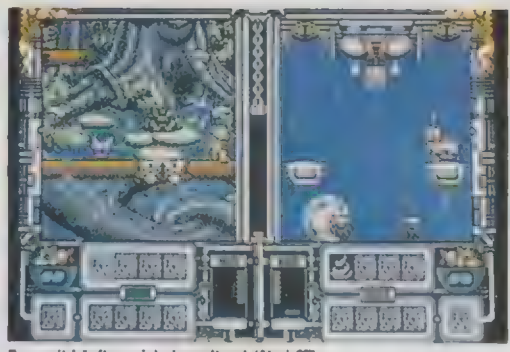
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 77%
nicht geplant	Grafik: 80% Sound: 80% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

◄ James Pond im Einsatz: der Schrecken aller Sandbänke (Amiga)



Macht Euch bereit zum munteren Ballon-Piksen (Amiga)



Zu zweit hüpft es sich doppelt gut (Atari ST)

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

Ooops Up

Wer in den letzten Monaten öfters eine Spielhalle besucht hat, dem wird der aktuelle Arcade-Hit "Pang" nicht entgangen sein. Während Ocean gerade an der offiziellen Umsetzung bastelt, präsentiert Demonware mit "Ooops Up" ein ausgeprägt Pang-inspiriertes Geschicklichkeitsspiel. Ein oder zwei Spieler laufen mit einer Harpune bewaffnet auf dem Spielfeld herum und piksen damit auf- und niederspringende Bälle. Ist eine der Kugeln getroffen, zerplatzt sie in zwei kleinere, die sich wiederum zweiteilen, bis schließlich nach dem vierten Stich nichts mehr davon übrig ist. Meistens sorgt die wundersame Vermehrung nicht nur für mehr Hektik, sondern beschert auch nützliche Extras. Neben einer zweiten Harpune tummeln sich Symbole für Bonusleben und Schutzschilde auf dem Bildschirm. Andere Extras frieren die Bälle für kurze Zeit ein oder verlangsamen deren Bewegung. Je höher der Level (satte 100 Stück warten), desto mehr Leitern, Bälle und Hindernisse findet man vor. Nach jeder Spielstufe gibt's ein Paßwort. *mg*

Gut!

Die Programmierer von Ooops Up dürfen den Erfindern von Pang danken, daß ihr Programm ordentlich Laune macht. Das Spielprinzip ist zwar nicht das komplexeste, doch gerade die Einfachheit sorgt für Unterhaltung. 100 Levels garantieren zumindest für einige Tage ungebrochene Motivation. Die Grafik ist ordentlich, teilweise sogar recht hübsch gezeichnet. Das einzig Nervige (neben der laschen Musik) ist die ständige Nachladerei, die mit etwas geschickterer Programmierung nicht nötig gewesen wäre. Wer sich bis zur offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, der sollte Ooops Up eine Chance geben.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 67%
nicht geplant	Grafik: 57% Sound: 32%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

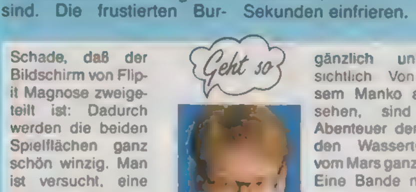
WASSER MARSCH

Flip-it & Magnose

Der Mars ist ein mächtig trockener Planet. Er ist so trocken, daß die Marsianer zwei ihrer Helden auf die Erde schicken, um die verdunsteten Wasserreserven wieder aufzufüllen.

"Flip-it & Magnose" müssen auf einer zweigeteilten, vertikal scrollenden Spielfläche herumhüpfen und Wassertropfen einsammeln. Natürlich gibt's das kostbare Naß nicht umsonst; zahlreiche garstige Tierchen, die das Wasser horten, müssen überwunden werden, bevor die Wasserreservoirs gefüllt sind. Die frustierten Burschen trennen sich nur höchst unwillig von ihren Getränken. Erst wenn wir ihnen einen besonderen Gegenstand bringen, sind sie glücklich. Flip-it & Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Wer in sechs Leveln unter Zeitdruck das meiste Wasser gesammelt hat, darf zurück auf den Mars und sich zum Champion aller Klassen küren lassen. Um dem Gegner das Leben möglichst schwer zu machen, können wir auf den Plattformen gemeine Fallen aufstellen, die ihn für einige Sekunden einfrieren. *vw*

Geht so



Schade, daß der Bildschirm von Flip-it Magnose zweigeteilt ist: Dadurch werden die beiden Spielflächen ganz schön winzig. Man ist versucht, eine Lupe zur Hand zu nehmen, um die fitzeligen Plattförmchen überhaupt zu erkennen. Zu allem Überfluß scrollt auch noch der Hintergrund und macht die "Lage" gänzlich unübersichtlich. Von diesem Manko abgesehen, sind die Abenteuer der beiden Wasserträger vom Mars ganz nett. Eine Bande niedlicher Monster, in jedem Level ein paar Rätsel und der zusätzliche Anreiz, dem Gegner zuvorzukommen und Fallen in den Hüpfweg zu bauen, um ihn aufzuhalten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 47%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 52%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 47%	**C 64**
Grafik: 60% Sound: 52%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

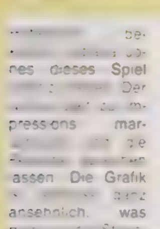


Ich bin ein liebes Nashorn und möchte nicht sterben (Amiga)

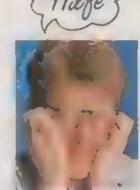
INDY FÜR ARME

Legend of the Lost

Jack ist ein Held der alten Sorte: dumm, stark und versoffen. Um sich seine tägliche Whiskey-Ration leisten zu können, arbeitet er als Buschpilot im finstersten Afrika. In Impressions Action-Adventure "Legend of the Lost" kann Trunkenbold Jack in vier lose verbundenen Action-Spielchen zeigen, daß er, trotz Leberzirrhose, noch was auf dem Kasten hat. Zuerst schwingt er sich mit seinem Doppeldecker in die Lüfte und schießt feindliche Düsenjäger vom Himmel. Hat er das heil überstanden, darf er am Boden vom Aussterben bedrohte Nashörner niedermetzeln. Anschließend gilt es, einen tätigen Vulkan sicher zu besteigen. In einem Berglabyrinth schließlich, hüpft und klettert Jack umher, bis er seine geliebte Jane wieder in die Arme schließen kann. Feinden gilt es dabei geschickt auszuweichen. Jeder Level kann mit einem Paßwort direkt angewählt werden. *vw*



[illegible] be- [illegible] nes dieses Spiel [illegible] Der [illegible] Impressions mar- [illegible] [illegible] lassen. Die Grafik [illegible] ganz ansehnlich, was [illegible] Steuerung aber beileibe nicht behaupten kann. Dieses Joystick-[illegible] Frechheit und



gehört im tiefsten Dschungel vergraben. Irgend jemand hat wohl ein paar verstaubte Ladenhüter im Regal entdeckt und durch eine Rahmenhandlung zu einem Dschungelabenteuerquark verquirlt. Da schaue ich mir lieber einen alten Tarzan-Film im Fernsehen an, der bringt viel mehr Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik: 37% Sound: 22%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 24%	C 64
Grafik: 37% Sound: 22%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Auch auf Trauminseln lauert das Verbrechen (Amiga)



Rogue Trooper auf der Suche nach frischen Schurken (Amiga)

INSEL DER SÜNDE

Maupiti Island

Jerome Lange, der französische Detektiv, bekannt aus Lankhors Adventure "Der Landsitz von Mortville" greift wieder ein. Diesmal verschlägt es ihn und seine Spürnase in den Indischen Ozean. Durch einen Wirbelsturm an der Weiterfahrt mit seinem Schiff gehindert, macht er Halt auf "Maupiti Island" und gerät unversehens in einen mysteriösen Entführungsfall. Eine der acht auf der Insel ansässigen Personen ist der große Unbekannte und muß von Jerome durch intensives Befragen aus der Reserve gelockt werden. An über 150 Schauplätzen auf der Insel, die jeweils durch eine andere Grafik dargestellt werden, geht unser Detektiv unter Zeitdruck seinem gefährlichen Geschäft nach, wobei alle Handlungen über Menüs gesteuert werden. Ein Mausklick und unser Detektiv ist in Aktion. Er untersucht Gegenstände oder befragt Verdächtige. Die Dialoge sind digitalisiert und werden uns in schönstem Französisch dargeboten. Die deutsche Version wird komplett übersetzt, so daß auch nicht Französisch sprechende Spürnasen auf ihre Kosten kommen. *vw*

Geht so

Leise summt der Ventilator, Kolibris schwirren durch die Luft, Palmen schaukeln sanft in der mittäglichen Hitze und diensteifrige Hausboys versorgen uns mit den nötigen Drinks. Eigentlich fehlt nur noch Humphrey Bogart mit einem Martini in der Hand. Unser Held Jerome laßt sich erstaunlich bequem durch die schwüle Atmosphäre von Maupiti Island steuern und ist dabei, dank eines reichhaltigen Menüangebots, erfreulich flexibel in seinen Handlungen. Spielerisch beschränkt sich der Software-Krimi auf das Anklicken von Befehlen und ist sicher nicht jedermanns Sache, also lieber erstmal probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Lankhor, Zirka-Preis: 80 Mark

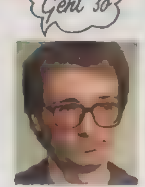
MS-DOS	AMIGA 40%
nicht geplant	Grafik: 66% Sound: 64%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

RAUHBEIN MUSS BLAU SEIN

Rogue Trooper

Ein unappetitlicher Atomkrieg tobt auf Erden: die "Südlichen" kämpfen gegen die "Nördlichen" und basteln zu diesem Zweck einen strammen Krieger im Genlabor zusammen. Er hat hellblaue Haut, breitere Schultern als eine Schrankwand und seine kulturellen Interessen beschränken sich aufs Kämpfen und Töten. "Rogue Trooper" heißt der nette Kerl, der in England ein gefragter Comic-Held ist und jetzt auch in Computerspielform dargereicht wird. Das Spiel besteht aus vier Teilen, von denen jeweils zwei unterschiedliche Spielprinzipien haben. In den Levels 1 und 4 stapft Rogue Trooper horizontal scrollendend über den Bildschirm, verteilt per Feuerknopfdruck beherzte Fußtritte oder läßt seine Waffe krachen. Interessant aussehende Elemente der Hintergrundgrafik können untersucht und Schalter betätigt werden. Die beiden anderen Abschnitte sind Flugsequenzen, die in 3D-Grafik dargestellt werden. Der Packung liegt ein (englischer) Comic-Band mit 60 Seiten bebilderter Rogue Trooper-Prosa zum Nachschmökern bei. *hl*

Geht so



Von Spielen zu Comic-Serien bin ich Schlimmstes gewohnt — da atmet man bei Rogue Trooper richtiggehend auf. Natürlich ist das Spielprinzip keine Jahreshauptversammlung der neuen Ideen, aber die Mischung ist ganz adrett: Ein bißchen boxen, ballern und Mini-Puzzles losen zum einen, rumfliegen und Zubehör kaufen zum anderen, hübsch dargebracht und solide spielbar. Die Grafik ist Durchschnitt, die Soundkulisse eine knackige Mischung aus spannender Musik und satten Effekten. Kein Spiel für die einsame Insel, aber mittelfristig unterhaltsam. Fans der Comic-Vorlage werden nicht enttauscht sein.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 60%
nicht geplant	Grafik: 64% Sound: 67%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Etwas geisterhaftes Spielprinzip... (Amiga)

GESPENSTISCH

Tom and the Ghost

Tom ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf Weltreise; die erste Station ist ein vernebeltes schottisches Schloß. Wie soll es auch anders sein: Prompt wird Mami von einem bösen Geist entführt. Tom sitzt in der Ecke und heult gar bitterlich, da erscheint der gute Geist Sir Arrow, der Tom helfen will.

Im Action-Adventure "Tom and the Ghost" übernimmt der Spieler die Steuerung des Sir Arrow, während der kleine Tom ein ausgeprägt computerisiertes Eigenleben führt. Mit einer Pfeife kann der Spieler den Kleinen zu sich rufen; er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Platz. Im Lauf des Spiels findet Sir Arrow Teddybären, Burgers, und Softdrinks — die ideale Motivation für einen Siebenjährigen, der die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder aufgebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der Burg; alle Nase lang kommt ein Körperloser angeschwebt. Der Geist des Sir Arrot hebelt dann mit einem äußerst irdischen Dolch die bösen Geister weg, sofern der Kleine nicht schon kräftig mitgehackt hat. *al*

Na ja...

Tom and the Ghost ist gerade einer ärgeren Gesichtsverzerrung entgangen: Das Spielprinzip ist derart antiquiert, daß man schon die Spinnweben sucht. Zwar peppt der kleine Tom mit seinem wilden Eigenleben das Spiel wieder ein wenig auf, aber das ändert leider auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit nicht besonders viel einfallen ließ. Grafik und Sound sind ganz nett, vor drei Jahren wäre das Spiel sicher toll gewesen, aber bei der Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen; mein Fall ist es nicht.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 53%
nicht geplant	Grafik: 45% Sound: 48%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Ein zaubernder Wicht, Action gibt's nicht (Amiga)

PACK DIE ZIPFELMÜTZE EIN

Spellbound

Wenn der Lehrer spurlos verschwindet, freuen sich die Schüler meist diebisch. Der Zauberlehrling in "Spellbound" nimmt das Ereignis hingegen zum Anlaß, die acht horizontal scrollenden Plattformlevels des neuesten Psyclapse-Spiels verzweifelt suchend zu durchqueren; findet sich ein Mitspieler, darf er sogar einen Klassenkameraden mitnehmen. Zum Glück konnte ihm der Meister vor seinem Verschwinden noch einige nützlich Zaubertricks beibringen. So kann der Spieler unter anderem schweben, kleinere Kampfzauber auslösen und sogar massive Feuer- und Wasserwände zum persönlichen Schutz vor den zahlreichen Tieren, Monstern und Dämonen heraufbeschwören. Sammelt er darüber hinaus gewissenhaft die herumliegenden Bomben, Heiltränke und Schlüssel, müßte die Reise ihn mit etwas Glück durch Sümpfe und unterirdische Kerkerkomplexe bis tief in die Höhle führen. So einfach das Spielprinzip, so kompliziert ist die Steuerung: Sowohl alle 16 Joystick-Funktionen als auch einige Zahlentasten wurden belegt. *wi*



War Psygnosis' "Killing Game Show" noch eines der besseren Hüpf-, Schieß- und Sammelspiele, wurde bei "Spellbound" nahezu alles falsch gemacht. Die Steuerung ist viel zu umständlich und führt dazu, daß man auf Zaubersprüche und Gegenstände während des Spiels nur äußerst selten zurückgreift; tolle Effekte gibt's sowieso nicht zu bestaunen. Die Animationsphasen der mickrigen Protagonisten kann man an einer Hand abzählen, die laienhaften Soundeffekte ebenfalls. Spellbound ist bettelarm an rasanter Action und spannenden Magieduellen, meine Motivation war so schon schnell restlos weggezaubert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 26%
Grafik: 31% Sound: 16%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 26%
Grafik: 31% Sound: 16%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant

KUGELKOLLAPS

Masterblazer

1982 war die Geburtsstunde eines Computerspiels, das drei Jahre später wie ein Steppenbrand um den Erdball jagte: "Ballblazer". Der Kultstatus dieses Programms ist bis heute ungebrochen. Was lag also näher, als im Zeitalter von Amiga, PC und Atari ST eine aufgepeppte 16-Bit-Version zu programmieren.

Frisch auf den Gabentisch kommt nun "Masterblazer", das im Auftrag von Lucasfilm Games hier in Deutschland entwickelt wurde. Spielerisch hat sich prinzipiell am Ballblazer-Enkel gegenüber der Urfassung nichts geändert. Ein oder zwei Spieler versuchen mittels einem Spezialfahrzeug, Rotofoil genannt, eine tonnenschwere Kugel über ein Spielfeld in das gegnerische Tor zu bugsieren — gewonnen hat der, der innerhalb eines einstellbaren Zeitlimits die meisten Tore geschossen hat. Die Tücke dabei ist das eigenwillige Verhalten der Rotofoils: Seid Ihr nicht im Ballbesitz, richtet sich das Rotofoil immer in Ballrichtung aus. Habt Ihr die Kugel, fahrt Ihr immer auf das gegnerische Tor zu. Da der Bildschirm horizontal geteilt ist, so daß jeder Spieler das Feld aus der Sicht seines Rotofoils sehen kann, sorgen die flinken Richtungsänderungen bei Masterblazer-Neulingen für hektische Verwirrung. Zusätzlich wird die schnelle 3D-Kugeljagd durch das Tor selbst erschwert. Nach jedem Treffer rücken die beiden Torpfosten immer enger zusammen, so daß gezielte Schüsse immer schwerer werden. Wer ohne Kumpel auf Torehatz geht, darf sein Können gegen neun verschieden starke Computergegner unter Beweis stellen.

Um das Ballblazer der 90er gegenüber dem Urahn etwas aufzupeppen, wurden um das eigentliche Originalspiel herum einige Neuheiten eingebaut. Da gibt es nun einen Ligamodus, in dem bis zu acht Teilnehmer im K.O.-System Tore schießen können. Ein spezielles Rotofoilrennen ist ebenfalls vorhanden, sowie eine Art Museum, in dem Ihr Wissenswertes über technische Rotofoildaten und die Masterblazer Historie erfahrt. *mh*

Gut!

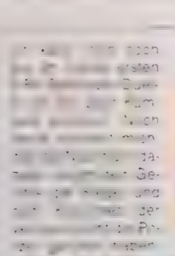
Eines der ungewöhnlichsten Computerspiele der 80er Jahre ist wiederauferstanden: Masterblazer bietet hinter netten optischen und akustischen Leckereien prinzipiell nicht mehr und nicht weniger als das klassische Ballblazer-Spielprinzip. Und Ballblazer war schon immer ein Programm, bei dem sich die Geister schieden. Die einen fanden's genial, die anderen bissen angesichts solcher exotischer Eigenheiten wie der automatischen Richtungsänderung des eigenen Fahrzeugs, zürnend in die Tastatur. Wer die Ur-Version nie gespielt hat, sollte Masterblazer deshalb keinesfalls blind kaufen. Das Programm ist keine taktisch-tiefgründige Mannschaftssport-Simulation, sondern eine rassige Kreuzung aus Action- und Sportspiel.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 62% Sound: 71%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Super!



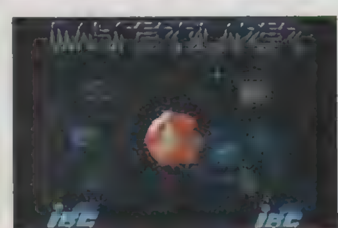
daß meine heutigen Nachbarn ebenso verständig sind, denn Masterblazer hat nichts von der fantastischen Finesse des Kugel-Opas verloren. Wer sich erstmal an das hektische Verhalten der Rotofoils gewöhnt hat, schwitzt bei den Wettkämpfen gegen Freund oder Computer Blut und Wasser. Die Grafik ist — dank der 16-Bit-Power — wunderbar schnell, der Sound und die Musik auf dem Amiga grandios. Erfreulich auch, daß dank der zusätzlichen Features Masterblazer nicht nur ein einfacher Neuaufguß des Vorbildes ist.



Gegner, sieh dich vor: gleich fällt für mich ein Tor (Amiga)







Von links nach rechts: Der Spielplan im Turniermodus, ein Blick ins Demo und das Hauptmenu in seiner ganzen Pracht (Amiga)



Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt's POWER PLAY
zum Abonnieren!
- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk
- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
... und dazu mit noch mehr Vorteilen:
den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
das Begrüßungsgeschenk
wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)
...oder wißt Ihr was Besseres??!
POWER PLAY
SOFTWARE

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

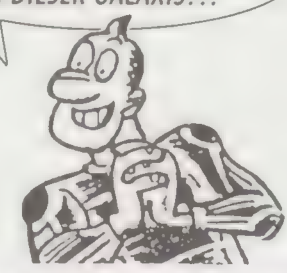
1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Eure Nachricht an die Redaktion

POWER PLAY MITMACH-KARTE

SPIEL DES JAHRES

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ________ haben mir besonders gut gefallen

1. ______________________________ Seite ______

2. ______________________________ Seite ______

3. ______________________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________________

Ich wunsche mir für die nachsten Hefte folgende Tips: ______________________________

Eure Nachricht an die Redaktion

PLAY ABONNEMENT

[illegible] Power Play zum Jahrespreis [illegible] [illegible] Rechnung [illegible] Abonnement verlängert sich automatisch um [illegible] Ich kann jederzeit zum Ende des [illegible]

[illegible]

Alter

halbjährlich vierteljährlich

[illegible] Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

PLAY SPIEL DES JAHRES

Gewinnt mit POWER PLAY!

[illegible]bedingungen findet Ihr im Heft

Mein Spiel des Jahres ist:

Ich wünsche mir folgendes Spiel, falls ich gewinne:

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Alter

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

[illegible] nach Disney World könnt Ihr gewinnen, wenn [illegible] ein Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkmen. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

BOMICO

TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Transworld
4. Emlyn Hughes Soccer
5. Loopz
6. Lords of Doom
7. Welltris
8. Battle Command
9. Gremlins II
10. Puzznic

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Januar 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

VCG Video Gamblers

Der VCG hat sich auf Videospiele spezialisiert. Das "Sprachrohr" dieses Clubs ist das Club Journal, in dem sich Spieletests und Berichte über Neuigkeiten auf dem Videospielemarkt ebenso finden wie Informationen über Bezugsquellen oder Kleinanzeigen, die von den Mitgliedern kostenlos aufgegeben werden können. Ein besonderer Service des Clubs sind Übersetzungen von Spielanleitungen aus dem Japanischen. Die Zeitschrift erscheint monatlich und liefert dem Videospielefreund eine Menge nützlicher Informationen für seinen Lieblingszeitvertreib. Als Beitrag für den VGC muß ein Obulus von 70 DM jährlich oder 40 DM halbjährlich entrichtet werden, dafür steht den Mitgliedern dann auch die clubeigene Hotline zur Verfügung.

Ihre "Top Five" des Jahres '90:

1. Phantasy Star (Sega Master System)
2. Space Harrier II (Sega Mega Drive)
3. Super Mario II (NES)
4. R-Type (PC-Engine)
5. World Court Tennis (PC-Engine)

T.U.C. — The Ultimate Computerclub

Der T.U.C. beschäftigt sich mit Public-Domain-Software für den Amiga (Ausnahme: der Amiga 3000). Den Mitgliedern steht ein Club-Pool von ca. 3000 Programmen zur Verfügung, der ständig erweitert wird. Der Club hält seinen Kontakt zu den Mitgliedern hauptsächlich durch seine monatlich auf Diskette erscheinende Clubzeitschrift "Power-Brei", die eine aktuelle Liste der vom Club angebotenen Software, Tests, Berichte und Kurse enthält, und in der die Mitglieder kostenlos inserieren können. Die Diskette ist für 4 Mark erhältlich und bietet eine Menge an Informationen. Als Service bietet der T.U.C. günstige, bootblockvirenfreie PD-Programme an; darunter auch exklusive Serien, die nur für die Mitglieder erhältlich sind. Außerdem vertreibt der Club Katalogdisketten, die die PD-Programme ausführlich dokumentieren, bietet Hardware zu günstigen Preisen an und unterhält einen Digitalisier-Service. Weitere Serviceleistungen sind in Planung. Die Mitgliedschaft im T.U.C. ist kostenlos und verpflichtet zu nichts. Alle Leistungen des Clubs werden zum Selbstkostenpreis erbracht, er verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse.

Ihre "Top Five" PD-Programme:

1. AZ 1.50 (Fish 346)
2. Power Packer 2.3b (Fish 253)
3. StarTrek (AGAtron)
4. Pythagoras (Kickstart 271)
5. Risk 3.0 (AmSel 17)

Adressen

S.S. Computerclub Berlin
Computertyp Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: T.S.S. Computerclub Berlin
PLK 062 913 c
1000 Berlin 65

The Twentyone Century
Computertyp: C 64
Anschrift TTC
The Twentyone Century
PLK 001 022 a
2913 Apen 1

MS-DOS Computerclub
Computertyp MS-DOS
Anschrift MS-DOS Computerclub
Michael Geise
Roppershauser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift Mario Grasso
[illegible] 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp C 64
Anschrift Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp Sega 8 Bit und 16 Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prugimeier
[illegible] 35
4300 Essen 12

Smartbomb
Computertyp Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
Anschrift Smartbomb
[illegible]
4710 Lüdinghausen
Tel. 02591/5563

Scrypt Computer Club
Computertyp: MS DOS System
Anschrift [illegible]
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Anschrift [illegible]
Karl-Goerdeler-Str. 5
4787 Geseke 1

Player
Computertyp Amiga 500
Anschrift Player
[illegible] 69
4800 Bielefeld 13

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift AFC der Amiga-Fan-Club
[illegible] 123 oder PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000 Konsole
Anschrift CPC User Club Unicorn
Im [illegible] 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R. Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
[illegible] 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp Amiga
Anschrift Empire Club
c/o Holger [illegible]
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

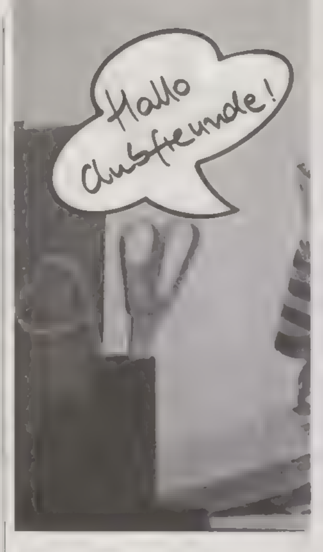
EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

PMS-Computerclub
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift PMS Computerclub
Peter Zimmer
Im Kreuzenberg 8
5524 [illegible]

Elite-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift Elite Fan Club
Am [illegible] 61
5788 Winterberg 5

VGC-Videogamblers
Computertyp Alle Videospielsysteme
Anschrift Andreas Knaul
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. 02202/37609



Lynxanier Lynx-Club
Computertyp Atari Lynx
Anschrift Lynx Club
Hansjörg Sebastian
[illegible] 3
6384 Schmitten 3

Fun-Club
Computertyp Sega Megadrive, PC Engine
Anschrift Fun Club
Talstr. 69 c
7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp Atari Lynx
Anschrift 1. Deutscher Lynx Club
Jens [illegible]
[illegible] 57
7024 Filderstadt 4
0711 [illegible]

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 [illegible]

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp C 64
Anschrift Rainbow Softworks Computer Club
[illegible] 48
8400 Regensburg
Tel. 0941 [illegible]

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift [illegible]
[illegible]
Birkenstr. 8
[illegible]

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Anschrift: Marcus Eller
[illegible]
[illegible]
Tel. [illegible]

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde, mit dieser Ausgabe nehmen wir die gewohnte Form der Clubseite wieder auf: Jeder Club wird insgesamt dreimal in unserer Adressenliste aufgeführt, im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann die Gesamtübersicht aller Clubs nach Postleitzahlen sortiert. Alle Clubs werden außerdem von uns im Laufe der Zeit angeschrieben, damit wir sie etwas ausführlicher vorstellen können.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?



Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

The Guys of Kreativ
Computertyp C 64
Anschrift [illegible]
[illegible]
A-6200 Jenbach
Tel. [illegible] 28186

Tif und Fit
Computertyp Alle Amigas
Anschrift Tif und Fit
[illegible]
CH [illegible] Grund
Tel. [illegible] 16 50

Commodore-Computer-Club Anhalt:
Computertyp C 64
Anschrift Commodore Computer Club Anhalt [illegible]
[illegible] Dessau GmbH
PSF [illegible]
DDR-[illegible] Dessau

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp [illegible]
Anschrift Uwe Schwesig
[illegible]
D-2406 Stockelsdorf
0451/493[illegible]

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem Mega Drive
Anschrift Mega Drive Fan Club NRW
Thomas [illegible]
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/98886

Lords of Imagination
Computertypen fast alle Systeme
Anschrift Lords of Imagination
Intern. [illegible]
Postfach 22
4777 Welver

THE PREDATORS GROUP inc.
Computersystem C 64
Anschrift Marty Reiser
[illegible]str. 10
6831 [illegible]stadt
06202/[illegible]

Club 68000
Computertyp C A500 A1000 A2000 und [illegible]
Anschrift Club 68000
[illegible]
[illegible] 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp Amiga
Anschrift Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 [illegible]

Infinity Computerclub
Computertyp Amiga MS DOS C 64 C 128
Anschrift Infinity Computerclub
[illegible]
[illegible] 9
[illegible]

PDC Public Domain Club Munchen
Computertyp Atari ST
Anschrift PDC Public Domain Club
[illegible]
8000 München 81

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Anschrift [illegible]
Artlenburger Landstr. 24
2126 Adendorf

Atari STE Club Germany
Computertyp Atari 1040 STE
Anschrift Atari STE Club Germany
[illegible]
Postfach 1141
2250 Husum

Advanced Atari Club
Computertyp Atari ST
Anschrift Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64 MS-DOS
Anschrift Blackboys
PLK [illegible]
3253 Hess. Oldendorf

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift Matthias Hollkampe u. Martin Krug
Landwehr [illegible]
4230 Wesel

T.S.M Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Anschrift: T.S.M Club
Voshalsfeld 63
422[illegible]

T.u.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Anschrift Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
[illegible]

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift Pac-Club
[illegible]
Unterelsaff 19
5466 Neustadt [illegible]

Amiga Club Österreich
Computertyp Amiga
Anschrift Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Mega-Club
Martin [illegible]
Grunaustr. 2
CH 9204 Andwil

NEUZUGÄNGE

Red Riger
Computertyp C 64
Leistungen Tips & Tricks, Spieletips, Clubdisk
Schwerpunkte Erfahrungsaustausch, [illegible], Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag 5 Mark monatl.
Anschrift: Tiger GmbH
[illegible]
Horsterlandstr. 10
[illegible]
Tel. 04121/85 714

PC-Club Norddeutschland
Computertyp PC
Leistungen [illegible] 3 Monate Clubzeitung, Flohmarkt für Hard- u. Software
Schwerpunkte [illegible] Anfänger u. [illegible]
Mitgliedsbeitrag [illegible] Mark inkl. PD-Disk u. [illegible]
Anschrift PC-Club Norddeutschland
[illegible]
Knickweg 3
[illegible] 14
Tel. [illegible]81

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen [illegible] aktuelle Spiele
Mitgliedsbeitrag nicht genannt
Anschrift Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

Kulanzabhängig?

Wie sieht die rechtliche Situation aus, wenn man sich für teures Geld ein Originalspiel gekauft hat, dann aber feststellen muß, daß es auf dem eigenen Computer nicht läuft, weil es anscheinend mit einer der Hardware-Erweiterungen nicht zusammenarbeiten will? Der Händler wird sich sicherlich oft darauf berufen, daß das Spiel ja auf anderen Computern problemlos funktioniert, die diese Erweiterungen nicht haben.

Ich meine jedoch, daß in diesem Falle der Fehler beim Produkt selber, d.h. in der Programmierung zu suchen ist. Hat man in einem solchen Fall Anspruch auf Umtausch, kann man sein Geld zurückverlangen oder ist man allein auf die Kulanz des Händlers angewiesen?

Sollte letzteres zutreffen, fände ich es unbedingt notwendig, von den Software-Herstellern einen deutlich sichtbaren Hinweis auf der Verpackung zu fordern, der auf solche "Inkompatibilitäten" hinweist. Damit könnten teure und ärgerliche Fehlkäufe vermieden werden.

[illegible]

Da hast Du ein dickes Problem angesprochen. Normalerweise wirst Du hierbei auf die Kulanz des Händlers angewiesen sein. Einen Aufdruck auf der Packung anzubringen, dürfte schwierig sein, da zu viele unterschiedliche Hardware-Erweiterungen für die einzelnen Computer auf dem Markt sind. Außerdem gibt's ja den Aufdruck z.B. läuft mit Amiga 1000, Atari STE usw. Wer irgendwelche exotischen Erweiterungen hat, sollte nicht unbedingt darauf pochen, daß alle Programme damit arbeiten. *mh*

Color-Konfusion

Ab der Ausgabe 3/90 wird der gute alte Schwarz-auf-Weiß-Druck teilweise von einem verwirrenden Schwarz-auf-Bunt-Druck ersetzt. Gerade hatte die Power Play ein Höchstmaß an Übersichtlichkeit zu bieten, da kamen diese ekligen, verwirrenden Farben.

Außerdem habe ich noch eine Frage: Wann wird die PC-Engine voraussichtlich offiziell in Deutschland zu haben sein?

[illegible]

Offiziell ist bis jetzt noch kein Erscheinungsdatum bekannt. *up*

Technikproblem

Vorweg möchte ich Euch erstmal ein großes Lob für das *POWER*-Thema in der 11/90 aussprechen; es war wirklich mal Zeit, die MS-DOS-Computer unter die Lupe zu nehmen. Allerdings habe ich als Besitzer eines solchen Gerätes auch noch eine spezielle Frage: Ich möchte mir demnächst eine Soundkarte zulegen. Kann man die Adlib-Soundkarte direkt an eine kleine Stereobox anschließen oder geht das nur mit dem Sound-Blaster? Außerdem möchte ich gern wissen, ob es sich überhaupt noch lohnt, die Adlib-Karte zu kaufen oder ob ich mir gleich den Sound-Blaster zulegen sollte?

[illegible]

Der Anschluß der Soundblasterkarte an kleine Stereoboxen ist normalerweise kein Problem, da diese einen eingebauten 4-Watt-Verstärker hat. Das einzige, was hier vonnöten ist, ist ein Extrakabel, das aber im Audiofachhandel erhältlich ist. Bei der AdLib-Karte sollte ein normaler Audioverstärker zwischen die Karte und die Boxen geschaltet werden. Unterschied Soundblaster/AdLib siehe *POWER PLAY* 11/90. *mh*

Faerghail meldet sich

Wir würden uns freuen, wenn wir uns einmal öffentlich zu unserem Projekt äußern könnten. — Ich nehme an, daß der bei Euch erschienene Testbericht zu "Legend of Faerghail" einen nicht unbedeutendenden Anteil am großen Erfolg des Spieles hat. Wir haben uns über die Bewertung im Vergleich zu der von "Dragonflight" gewundert. Mathias, der Grafiker, auch für seine aufbrausende Art bekannt, war kurz davor, Feuer zu speien, als er der 66 Prozentpunkte gewahr wurde, die "Legend of Faerghail" von Euch erhalten hat. Jetzt, da ich gerade die zwei Spalten Text zur Erklärung der Wertung in der Oktoberausgabe lese, halte ich es für angebracht, meine Sicht von Grafik und Spielumfang zur Diskussion zu stellen. Wir hatten große Teile des Spieldesigns zur selben Zeit entwickelt wie das Programm selbst. Beide Arbeiten liefen parallel und nicht immer nach unseren Vorstellungen ab. ReLINE Software und Softgold lieferten immer neue Zusatzideen, warfen uns dabei aber unbeabsichtigt auch "Knüppel zwischen die Beine". So fällt z.B. die "Kampfanimation" komplett aus dem Rahmen; sie war nicht unsere Idee und mußte sehr spät auf Wunsch unseres Producers integriert werden. Viele Änderungen im Programm wurden während des Erstellens des Storyboards vorgenommen. Das übliche Schema "Rohprogrammierung eines spielfähigen Programms mit anschließender Bearbeitung der spielerischen Schwächen" gab es bei uns nicht. Wir hatten eine sehr klare Vorstellung von der Bedieneroberfläche des Spieles. Die Anordnung der Grafik- und Bedienungselemente war ursprünglich nach Funktionsgruppen getrennt. Ge-

nauer: Es gab Bereiche, in denen Text erschien und eingegeben werden konnte, und Bereiche, in denen Grafik angezeigt und in denen man mit der Maus operieren konnte. Unversehens gerieten wir dabei ins Kielwasser von "Bard's Tale", was uns von vielen Seiten angekreidet wurde. Es hat seine Zeit gekostet, ein System zu finden, an dem sich der Spieler in jeder Situation orientieren kann. Die jetzige Gestaltung ist eine Verfremdung des Ursprungskonzeptes. Ich kann über sie nicht ganz glücklich sein, aber sie war der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns mit dem Producer einigen konnten. Auf jeden Fall glaube ich, daß wir im Mittelfeld zwischen den beiden Extremen der schlechten Benutzerführung von "Star Command" und der sehr guten Benutzerführung von "Dungeon Master" liegen. Um eine Bewertung des grafischen Aufwands im Spiel hat sich bisher noch niemand bemüht. Ihr gebt an, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Amiga-Spielen den Rechner nicht bis zur Grenze des oberen Standards ausnutzt. Ich will und kann nicht das Gegenteil behaupten, möchte aber einiges dazu erklären: Der Speicherplatz und die Nachladezeiten sind das größte Problem. Mit dem neuen Grafikpacker, den wir jetzt verwenden, hätten wir mühelos noch mehr und noch detailreichere Grafik auf die Disketten "quetschen" können. Das Spiel habe ich so programmiert, daß so wenige Diskettenwechsel wie möglich zum Spielen notwendig sind. Zum Durchspielen eines einzigen Dungeons, Laden der Menüs und der Grafiken mussen keine Disketten gewechselt werden. Dies hätte bei einer platzoptimierten Aufteilung der Grafiken nicht der Fall sein können (siehe die Atari-Version des Spieles). Das Grundkonzept zielt nicht auf eine Installation des Spieles auf Festplatte ab. Die Zielgruppe verfügt nicht unbedingt über die entsprechende Hardware (Ausnahme: die PC-Version, die mit größeren Platzproblemen als die Amiga/ST Version zu kämpfen hat und nur von Festplatte aus gespielt werden kann). Wir mußten von der minimalen Ausstattung eines Rechners ausgehen. Das Spiel enthält in der Amiga-Version auf einem 512-KByte-Rechner keine besonderen Grafik- und Soundeffekte. In der Tat ist die "kleine" Version unser Stiefkind geworden.

[illegible]

Natürlich sind wir uns bewußt, welchem Druck die Programmierer, gerade auch von seiten der Produzenten, ausgesetzt sind. Viele gute Ideen müssen dann zwangsläufig unter den Tisch fallen. Jetzt zu Deiner Kritik an der Grafikwertung. Im Vertrauen, ich war selber nicht so glücklich mit den 66 Prozent, weil dadurch der Eindruck entstehen könnte, daß "Legend of Faerghail" nur knapp über dem Durchschnitt liegt. Wir müssen jedoch in der Grafikwertung alles berücksichtigen, was auf dem Bildschirm geboten wird. Gerade der animierte Kampfbildschirm, Du hast es bereits erwähnt, ist nicht nur vollkommen überflüssig, sondern stört auch den guten Gesamteindruck. Das war auch der Hauptgrund, warum die Grafikwertung etwas nach unten gerutscht ist. Ihr habt trotzdem allen Grund, auf Euer Produkt stolz zu sein. *vw*

Einwand

Ich möchte eine Bemerkung zu Euren Spielbeschreibungen anbringen. Gelegentlich fiel mir auf, daß Ihr bei der Beurteilung von sog. Ballerspielen oder anderen Spielen, die doch recht realistische Simulationen von Kriegsereignissen darstellen (z.B. Silent Service), einen meiner Meinung nach recht wesentlichen Punkt vergeßt. Ihr wißt doch sicherlich, daß Ihr durch Eure Tests einen nicht geringen Einfluß auf das Kaufverhalten Eurer Leser habt — den größten Teil dürften dabei die Jugendlichen stellen. Wenn Michael Hengst in seiner Kurzfassung dann Begriffe wie "..und das herrliche Wumm der Bordkanone" und "Auftauchen, Bordkanone klar — Feuer frei.." verwendet, so steht diese zumindest im Wort positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen im Gegensatz zu Eurer Verantwortung, als Kritiker auch Begriffe wie Ethik und Moral nicht unberücksichtigt zu lassen. Ich bin der Meinung, daß neben Grafik und Sound gerade auch der Inhalt eines Spieles stärker berücksichtigt werden sollte.

Klaus Faß [illegible]

Man mag mir durch die obengenannte Wortwahl vielleicht eine positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen unterstellen — das will ich gar nicht abstreiten. Für mich persönlich ist es moralisch vertretbarer, auf dem Computermonitor ein paar Pixel zu versenken (denn damit tue ich keinem weh), als in Wirklichkeit ein Schiff mit 2000 Mann Besatzung abzuschießen. Ich bin der Meinung, wenn alle Generäle dieser Welt ihre militärischen Gelüste nur am Computer austoben würden, hätten wir ein paar Kriege weniger auf unserem Planeten. Zudem kommt hinzu, daß ich bei Silent Service II keine kriegsverherrlichende Aspekte gefunden habe. Wenn allerdings die Propagandakeule so furchtbar zuschlägt, wie z.B. in Spektrum Holobyte's "Tank", ist dies auch in meinem Meinungskasten nachzulesen. *mh*

Kontroverse

In der Rubrik Leserbriefe findet ja ein totaler Meinungskrieg statt. Ich bin selber Adventure-Fan, spiele aber auch gerne mal Action- oder Geschicklichkeitsspiele. Durch die Power Play wird man erstklassig über Spieletips und -Tests informiert. Die Tatsache, daß nicht jeder den gleichen Geschmack hat, sollte nicht dazu verleiten, die eine oder andere kritisierte Rubrik einfach wegfallen zu lassen. Ich finde, daß Eure Zeitschrift den richtigen Pep hat und ihn auch behalten sollte.

[illegible]

Physiognomien

In der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* bin ich beim Anblick des nun vollbärtigen Testers beinahe vom Stuhl gefallen. Also Michael, Spieletestbilder nur noch mit Vollbart; sieht echt gut aus! Auch Volker Weitzens fliegenfangendes Fahrradfahrergrinsen (und seine Tests) gefallen mir gut, da habt Ihr sicher keinen Fehlgriff getan.

Florian Haase, Lohhof-Sud

Game Boy schlägt zurück

Gerade lese ich — nichts Schlimmes ahnend — die Leserbriefe in der neuen *POWER PLAY* (Ausgabe 11/90) durch, als ich plötzlich auf den Brief "Piep-Piep-Gerät" von A. Görgen treffe. Wie kann sich dieser Mensch nur derart über den Game Boy hermachen? Weiß er denn überhaupt, wovon er schreibt? Mal abgesehen davon, daß es ihm offenbar noch nicht aufgefallen ist, daß das Lynx Unmengen von Batterien verbraucht, meckert er in seinem Brief an Dingen herum, die beim Lynx auch nicht viel anders sind. Zum Beispiel beschwert er sich über den Minibildschirm (der beim Lynx nicht größer ist), über das Minimaljoypad (das beim Lynx dasselbe Format hat) und die nicht vorhandene Spielfeldbeleuchtung — die aber dazugekauft werden kann. Es gibt nämlich einen Zusatz namens Game-Light, der das Bild nicht nur voll beleuchtet, sondern es zusätzlich auch noch vergrößert. Gameboy und Game-Light sind zusammen immer noch billiger als das Lynx. Und was will er eigentlich mit einem Joystickanschluß (besitzt das Lynx etwa einen?). Außerdem möchte ich ihn sehen, wenn er sein Lynx in seiner Hosentasche trägt, bevor er sie nicht in eine Einkaufstasche umgearbeitet hat! Nun noch eine Frage: Werdet Ihr das Game-Light testen?

O. Lemp, [illegible]

Ja, wir werden das Game-Light in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. *mg*

Es ist wirklich faszinierend, zu verfolgen, wie immer gleich das Kindergeplänkel losgeht, wenn zwei Geräte in Konkurrenz stehen. Irgend jemand fühlt sich immer auf den Fuß getreten, wenn über seine "Nonplusultra-Maschine" weniger Lobeshymnen verbreitet werden als über den "elenden Konkurrenzausschuß". Im Augenblick braut sich ein Zwist zwischen Lynx- und Game Boy-Besitzern zusammen, wie mir scheint. Normalerweise sollte man ja über einer solchen Rangelei stehen, aber die "Niedermache" von Andreas Görger (Heft 11/90) hat der Game Boy nicht verdient. Sicherlich hat das Lynx technisch die Nase vorn, aber weder Game Boy noch Lynx können eine richtige Spielkonsole ersetzen, sondern sind als Zeitvertreib für unterwegs gedacht.

Will ich also das absolut komplexe Spiel mit Tausenden von Farben und Super-Stereosound, muß ich sowieso zu Hause meinen Amiga mit Disketten füttern — aber für die Kurzweil unterwegs ist doch wohl der Spaß am Spiel entscheidend. Für den Game Boy gibt es nun mal mehr als ein Dutzend wirklich hervorragende Module, während hierbei das Lynx eher mit dem Ofenrohr ins Gebirge schaut. Der Game Boy bringt auch ganz anständige Grafiken, wie z.B. das Modul "Double Dragon" beweist — und obwohl der Bildschirm Kleinstformat hat, habe ich noch keine Probleme mit der Spielbarkeit gehabt. Spielt man nicht gerade ein schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, in acht Richtungen zu fliegen, kommt sicherlich ein jeder mit der Steuerung klar, die sich ja bereits beim Nintendo-Videospielsystem bewährt hat. Der "mickerige Piepsound" des Game Boy hört sich gleich viel besser an, wenn man die mitgelieferten Ohrhörer benutzt (dann ist nämlich auch Stereo angesagt). Vor allem kann ich den Game Boy elegant in jeder Jackentasche verstauen, während das Lynx so handlich wie der kleine Brockhaus ist. Der Batterieverbrauch des Game Boy nimmt sich auch wesentlich sparsamer aus, was bei längeren Spielsessions sehr zu begrüßen ist. Last but not least finde ich den deutlich niedrigeren Preis bei Gerät und Modulen des Game Boy vorteilhaft, denn wenn man nebenbei noch einen Computer mit Software zu versorgen hat, ist es gut, wenn die Module fürs Handheld den Geldbeutel nicht zu sehr belasten. In der nächsten Zeit sind sowieso noch einige neue Handhelds auf dem deutschen Markt zu erwarten, dann wird sich zeigen, wer das Rennen macht.

Nicht leicht zu haben

Als ich in der Ausgabe 10/90 den Joystick Competition Pro Star entdeckte, war ich sofort fasziniert. Die große Enttäuschung folgte aber sofort darauf: Ich konnte diesen Joystick nirgendwo kaufen, so sehr ich mich auch bemühte. Dann sah ich aber in der nächsten Ausgabe, daß Ihr diesen Joystick als Prämie für eine Abonnentenwerbung anbietet. Daher wende ich mich nun vertrauensvoll an Euch: Seid doch bitte so nett und sagt mir, woher Ihr diesen Joystick bekommt.

Peter Rauschert, Remscheid

Wir haben uns erkundigt: Die Kaufhausketten Karstadt und Horten haben beide den Competition Pro Star in ihrem Warenangebot aufgenommen, dort solltest Du also fündig werden. *up*

Verwechslungskünstler

Wenn ich alles aufzählen müßte, wieviel Ihr dieses Jahr verdreht, verwechselt und vertauscht habt, dann wären meine tausend Blatt Umweltdruckerpapier voll beschrieben. Aber: Ich muß sagen, Eure Wertungen sind perfekt. Die Stimmung scheint fast immer gut zu sein. Eure Berichte über die Messen sind ja gut und schön, aber fast etwas zu umfangreich. Ich meine, die meisten Leser wünschen sich ein paar mehr Tests. Positiv ist auch, daß Ihr jetzt über 160 Seiten Umfang habt. Ist ja super, daß Ihr nun endlich wieder den Schwierigkeitsgrad drinhabt. Eure Zeitschrift ist, trotz allem, mit Abstand die beste.

[illegible]

Ich glaube, das Lynx wird es nicht sein.

Michael Weidenschlager, Bad Endorf

Als ich in der *POWER PLAY* 11/90 den Brief über die Nachteile des Game Boy las, und daß er nur etwas für Kinder sei, hab ich mich ziemlich aufgeregt. Ich bin kein Lynx-Hasser, aber trotzdem kann Andreas nicht einfach solche Behauptungen aufstellen. Jedes Gerät hat seine Vor- und Nachteile. Für mich war ausschlaggebend, wie lange ich mit dem tragbaren Gerät wirklich unabhängig ohne Stromkabel spielen kann — und da hat nun eindeutig der Game Boy die Nase vorn. Bis zu zehn Stunden Stunden Spielzeit mit vier AA-Batterien ist eine lange Zeit. Selbst mit Akkus erreicht man mindestens acht Stunden Spielzeit. Hier zeigt sich eben, daß der Schwarzweißbildschirm auch seine Vorteile hat: Beim Lynx schraubt sich der Stromverbrauch durch den Farb-LCD leider stark in die Höhe. Die Spieldauer ist damit sehr begrenzt; maximal eine halbe Stunde mit sechs normalen Batterien ist einfach zu kurz! Und nur mit dem Lynx zu Hause am Kabel zu spielen, ist einfach zu langweilig. Da kann ich mir gleich ein richtiges Videospielgerät mit großem Bildschirm zulegen.

Michael Rupprecht, Herrieden

Ich habe grundsätzlich nichts gegen den Atari-Lynx, es handelt sich hierbei eindeutig um ein leistungsfähiges Produkt.

Der ganze Brief von Andreas Görgen erinnert mich jedoch an den mittlerweile (Gott sei Dank) beigelegten Streit zwischen Atari-ST- und Amiga-Besitzern.

[illegible]

Dem Leserbrief von Andreas Görgen kann ich voll zustimmen! Auch wenn ich als Besitzer eines MS-DOS-Rechners mit diesem Problem eigentlich weniger zu tun habe, habe ich immer wieder beim Lesen von Vergleichen zwischen Game Boy und Lynx festgestellt, daß das Lynx dem Game Boy weit überlegen ist.

Zum einen ist wohl für den Kauf nicht nur entscheidend, ob genügend Software zur Verfügung steht und ob der Preis niedrig ist, sondern doch auch, ob das Spielen nach einem Monat immer noch Spaß macht. Sobald die Software-Häuser die technischen und die Preis-Leistungs-Vorteile des Lynx erkannt haben, wird die Auswahl an Software für dieses Gerät die Fülle der Game Boy-Module sicher noch übertreffen. Wer würde denn heute noch einen C-64 mit Monitor, Floppy usw. kaufen, nur weil es zur Zeit noch die meisten Spiele für ihn gibt? Die Entscheidung würde doch sicher zugunsten eines zukunftsorientierteren Computers, wie etwa des Amiga 500, ausfallen.

[illegible]

Ich möchte hiermit den Brief von Andreas Görgen kritisieren. Da ich selbst einen Game Boy besitze, könnte der Brief parteiisch werden. Ich werde mich aber bemühen, das zu vermeiden. Ich habe mir das Lynx letzte Woche mal genauer angesehen und war angenehm überrascht — dieses Gerät war wirklich nicht schlecht. Was mich aber störte, war die Größe, der übermäßige Batterieverbrauch und die geringe Anzahl verfügbarer Spiele. Zwar ist "California Games" sehr gut, aber sonst sind die Module nur Mittelmaß. Das soll nicht heißen, daß es zum Game Boy nur Super-Spiele gibt, aber alles in allem sind sie doch qualitativ besser. Aber nun zum Brief:

1) Ich weiß gar nicht, was Andreas an dem Bildschirm des Game Boy auszusetzen hat. O.K., bei fünf oder sechs Spielen könnte man sich die Augen wirklich überanstrengen, aber z.B. bei Super Mario Land ist das nun wirklich kein Problem. Wer aber trotzdem nichts sieht, sollte mal die Augen aufmachen, meistens hilft das.

2) Auch mit der Kritik am Joypad bin ich nicht einverstanden. So winzig ist es ja nun auch wieder nicht, man sollte es nicht übertreiben.

3) Nun zur Handlichkeit: Wie Heini (Gruß!) schon richtig gesagt hat, ist das Lynx auch nicht unbedingt handlich. Vielleicht könnte Andreas mir mal erklären, wie man das Ding in die Hosentasche bekommt — falls das überhaupt möglich ist (Stopf, Reiß..).

Fazit: Wer sich nicht entscheiden kann, ob er den Game Boy oder das Lynx kaufen soll, sollte es mal mit dem Motto "Wenn zwei sich streiten..."versuchen, und sich mal das Turbo Express von NEC anschauen. Ich jedenfalls bleibe beim Game Boy!

Roger [illegible], Mannheim

Mehr Technisches

Ihr solltet mehr Infos über die technischen Daten eines Spiels geben. Ich vermisse bei Euch Angaben über Scrolling, wie viele Disks das Ganze hat, ob es schnell lädt und gut gepackt ist, wer es programmiert hat. Und bei Amiga-Spielen möchte ich wissen, ob es sich wieder einmal um eine 1:1-ST-Umsetzung handelt oder ob der Amiga zufälligerweise mal ausgenutzt wird (z.B. bei "Battle Squadron"). Ich glaube, daß es sinnlos ist, überhaupt noch ST-Programme zu testen. In England ist der Amiga jetzt schon Nr. 1. Was das heißt, ist wohl klar: Der ST kann sich zum 800 XL ins Grab legen und vermodern. Wenn es diesen Computer nicht gegeben hätte, wären die Spiele auf dem Amiga heute schon ausgereifter.

Sascha Ostermann, Enzersdorf

Platzschinder

Nicht selten wird meines Erachtens bei den Spielbeschreibungen zu wenig Information über das Spiel selbst geliefert, vor allem in den Halbseitentests. Der Platz, der dem Spiel eigentlich zustehen würde, ist nicht das eigentliche Problem. Vielmehr verschlingt der Zeichensatz viel zuviel Platz. Nehmt doch einfach den Schriftsatz, den Ihr auch für die Kurztests verwendet oder zumindest den, der in dem Kästchen mit der persönlichen Meinung des Testers benutzt wird. Meiner Meinung nach sind beide gut lesbar und man kann dann in einer Zeile bis zu zehn (!) Buchstaben mehr unterbringen. Das hätte zur Folge, daß für die Beschreibung des Spiels mehr Platz zur Verfügung stände, der Leser könnte sich also ein besseres Bild machen. Ein Nachteil wäre allerdings, daß Ihr Redakteure dann mehr Arbeit hättet. Aber daran würde es doch wohl nicht scheitern, oder?

Jorg Hubschmann, Roding

Vielen Dank für Deine Anregung, an der Arbeit soll's nun wirklich nicht scheitern. Wir sind prompt ins Layout gerauscht und haben uns so eine "Musterseite" basteln lassen. Leider wirkt die komprimierte Schrift, die wir bei den Kurztests verwenden, bei längeren Artikeln sehr wirr und fuzzlig — und wir wollen *POWER PLAY* nicht unbedingt eine Lupe beilegen. *al*

Unverzichtbar

Ich möchte hiermit zu einem Leserbrief aus der *POWER PLAY* 10/90 Stellung nehmen. In diesem Brief meinte Stefan Schwedzik, daß man Komplettlösungen nicht mehr veröffentlichen sollte. Ich glaube, man kann mit kurzen Cheats nicht wesentliche Hilfen zur Lösung eines Adventures geben. Als Beispiel nehme ich die etwas ältere Lösung zum Indiana Jones-Adventure. Dieses Spiel ist Nr. 1 in der Spiele-Hitliste, was zeigt, daß nicht nur öde Ballereien wie "Xenon II", die mit einem einzigen Cheat-Modus lösbar werden, Zuspruch erhalten, sondern auch anspruchsvollere Spiele (z.B. von Lucasfilm Games oder Sierra). Deshalb sind Komplettlösungen mit Karten, egal wie lang sie sind, unverzichtbar, um einem großen Teil der Computerspieler beim Lösen ihrer Lieblingsspiele zu helfen.

Michael Rottweiler

...und noch mehr Game Boy

Ich habe die Absicht, mir in den nächsten Wochen einen Game Boy zuzulegen, deshalb habe ich zwei Fragen, die wichtig für mich sind:

1) Kann man die Grafik eines Game Boys mit der des C 64 vergleichen?

2) Wie verhält sich die Soundqualität zu anderen Computern?

Und noch ein Tip: Bringt doch auch Leserhits für den Game Boy in die Chart Attack.

Matthias Blunck, Eutin

zu 1) Die Grafik des Game Boys kann man nicht mit der eines C 64 vergleichen, da der Game Boy ohne Farben auskommen muß. Er kann leider nur Schwarzweißgrafiken hervorzaubern.

zu 2) Der Game Boy bietet Vier-Kanal-Stereo-Sound. Die Soundqualität ist somit besser als beim Atari ST, dem Sega Master System und den MS-DOS-Computern ohne Soundkarte, aber schlechter als beim Amiga oder dem Sega Mega Drive. *mg*

Essentiell

Eure Einleitungsseite ist wieder super. Sehr lustig war der Gag mit dem Mega-Drive in der Tiefkühltruhe. Da sind wir schon bei meinem neuen Lieblingsthema. Nachdem der Amiga aus dem Kampf gegen den ST deutlich als Sieger hervorging, hat er jetzt aber keine Chance mehr gegen das Mega Drive zu bestehen. Also: Konsolen rein! Wie sieht es eigentlich mit Tastatur und Disklaufwerk für das Mega-Drive aus?

Alexander Scheihaas, Erkelenz

Eine Tastatur ist unseres Wissens nicht für das Mega Drive geplant. Als nächstes soll im Frühjahr in Japan ein CD-ROM, etwas später ein Disketten-Laufwerk (3,5 Zoll) erscheinen. Ob diese Zusatzgeräte offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, steht leider noch nicht fest. Als Importe werden sie aber auf jeden Fall angeboten. *mg*

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der *"POWER PLAY"* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video,- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für die Roboterschlacht "Paradroid 90" — also ran an Maus und Joystick.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse: *mh*

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München





Anja Nolte spielt Rainbow Island



Sebastian Martin steht auf Bolo

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

Battlehawks
Amiga: 2.107 von Jens Lindner, Regensburg

Bolo
ST: 432.770 von Sebastian Martin, Berlin

California Games
Lynx: 7.420 (Surfen) von Marc Oesch, CH-Bern

Colums
Mega Drive: 19.776.723 von Dirk Martin, Kronberg

Gradius
NES: 1.493.700 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Nebulus
Amiga: 71.600 von Kai Ole Scholber, Pewsein

Nemesis
Game Boy: 228.900 von Ulf Schneider, Hamburg

Puffy's Saga
Amiga: 27.310 von Christian Pichler, A-Linz

Rainbow Island
Amiga: 3.690.520 von Anja Nolte, Stolberg

Rainbow Island
ST: 3.440.280 von Jan Thiele, Petershagen

Slime World
Lynx: 8.348.000 von Andre Linken, Maintal

Spherical
Amiga: 43.959 von Tim Daney, Rosenheim

Tetris
Game Boy: 201.742 von Torsten Bläser, Köln

Tetris
Game Boy: 187.036 von Olaf Jobmann, Rüsselsheim

Tetris
Game Boy: 305.115 von Olaf Dibjick, Mainz-Finthen

STARKILLER #34

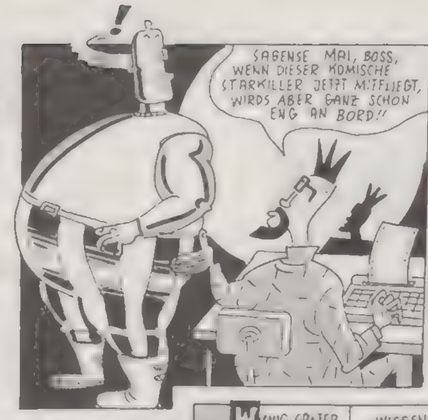
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 6



"ÜBERREDUNGSKUNST"

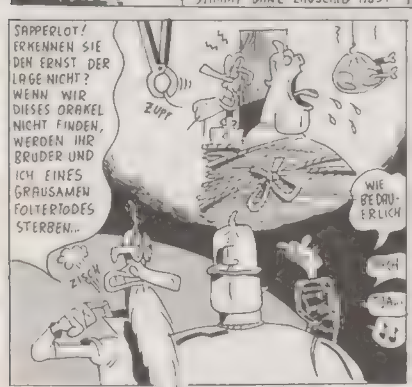
UNFREIWILLIG GELANGT STARKILLER AN BORD VON TRANTORS UND DR.BOBOS RAUMSCHIFF. WIRD DIE EHEMALIGE GEISSEL DER GALAXIS BEHILFLICH SEIN, DAS ORAKEL VON DONDOKODON ZU FINDEN?



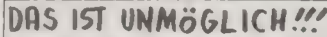



















MAMPF, KNIRSCH KNACKS, MAMPF KNAX, KNIRSCH
UNSERE GUTE STEINPICHLER KUCHENPLATTE! DAS WAR IMMERHIN EIN ERBSTUCK VON TANTE AGATHE.'
FUP!
EINE DOSE SICHTETE MAN ANGEBLICH IN EINEM GETRANKE-GROSSMARKT AUF TITANO IV..
GETRÄNKE
SCHLUCK'
LETZTE AUGENZEUGENMELDUNGEN BESAGEN, AUSSERDEM, DASS MINDESTENS EINE DOSE IM BESITZ DER GEFURCHTETEN RAUMPIRATIN ULTIMA IST!
HUST!
DAMIT DURFTE DIE ARBEITSEINTEILUNG KLAR SEIN: STARKILLER REIST NACH TITANO IV UND TRANTOR BEGIBT SICH MIT SEKRETAR ZU ULTIMA UND LASST SEINEN CHARME SPIELEN. ICH BLEIBE HIER UND KOORDINIERE DIE AKTION!
ALLES VERSTANDEN, TRANTOR?
ULTIMA! ULTIMA!
TRANTOR?
ULTIMA!
WENIGE TAGE SPATER: TRANTOR BEREITET SICH GEWISSENHAFT AUF SEINE MISSION VOR
FUR »SCHWEPSI-LIGHT« DURFTEN SIE WIRKLICH KEINE WERBUNG MACHEN, BOSS! HI HI!
PIEK!
HI HI
TRANTOR MUSSEN WIEDER WERDEN RANK UND SCHLANK, SONST KONNEN NICHT AUSLOSEN GROSSES ROMANTIK BEI ULTIMA UM ZU KLAUEN ORAKEL DOSE!
OH WIE TRANTOR
LASSEN FALLEN HANTEL
SONK
ICH EIGENTLICH
ALLEIN AUF
DU KEINE
MACHEN, TRANTOR
TELEFONIEREN
FREUND. WIRD
HILFE SEIN FUR
STRECK
EIN PAAR LICHTJAHRE SPATER AUF DEM RAUMHAFEN VON TITANO IV...
WO BLEIBT TRANTORS GEHEIMNISVOLLER KUMPEL NUR?
STAR KILLER
INFORMATION
ZOLL
WILLKOMMEN AUF TITANO
PLANETEN-RUNDFAHRT
GATE
UFF!
FORTSETZUNG FOLGT



Comic News

Als Comicstrips in Zeitungen herauskamen, wurden auch Tiere als Comic-Helden entdeckt. Meistens sind diese "Fabel-Comics" lustig, belanglos und heiter. Eine wohltuende Ausnahme macht da die Antwort auf Humphrey Bogart: **Canardo**. Canardo ist eine Ente, arbeitet als Privatdetektiv gegen harte Währung und lebt in einer Welt, in der sich die Tiere wie Menschen aufführen und die Menschen meist auf niedrige animalische Triebe reduziert sind. Ein Detektiv im Trenchcoat, die Hand immer griffbereit an der Whiskeyflasche und im Schnabel eine Zigarre.

Jetzt endlich sind die Abenteuer Canardos auch als Taschenbuch erhältlich. In dem **Carlsen-Pocket "Der aufrechte Hund"** begleitet der gefiederte Macho-Detektiv einen abgerissenen Straßenköter auf eine Reise in ein kleines Dorf, in dem mysteriöse Dinge vor sich gehen. Ein skurriler Spaß nicht nur für Freunde der "schwarzen Serie"...

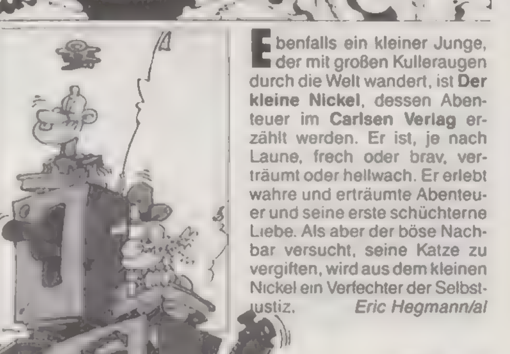
Mehrfach preisgekrönt und bereits als Kultcomic gehandelt sind die Werke des spanischen Künstlers **Miguelanxo Prado**. Im **Ehapa**-Verlag erscheinen nun nach einer Vorveröffentlichung im Magazin **Schwermetall** die Detektivgeschichten **Manuel Montano**. Auch Prado leht sich an Bogarts Interpretation des Detektivs an: langer Trenchcoat, weicher Hut und überwiegend flüssige, alkoholhaltige Nahrung. Wenn Manuel Montano seinen Aufträgen nachkommt, merkt man, was es bedeuten muß, der ewige Verlierer zu sein. Diese Comic ist ein Feuerwerk absurder Einfälle und ein Beispiel, wie gut moderne grafische Erzählungen sein können.

Titelfigur der neuen **Ehapa-Comic-Collection**-Serie **Billy the Cat** ist ein kleiner, orange-gestreifter Kater, der ein wenig an seinen Kollegen Garfield nach einer gelungenen Diät erinnert. Aber Billy ist weder bösartig, verfressen noch faul — der Kater war früher ein kleiner Junge. Nach einem seiner vielen Streiche rannte Billy auf die Straße und mißachtete dabei die goldene Regel, die "Zuerst nach links und rechts schauen" heißt. Schon war es passiert: Ein Auto überrollte ein hoffnungsvolles junges Leben. Das Schicksal gibt ihm aber noch eine zweite Chance: Im Körper einer Katze darf Billy noch einmal auf die Erde. Er stürzt sich gleicn in den gnadenlosen Machtkampf zweier Banden, die sich gegenseitig die Maus auf dem Brot neiden. Wer da Freund und Feind ist, läßt sich nicht so leicht unterscheiden. Billy, Exjunge und Jungkater tappt natürlich auf seinen vier Pfoten erstmal daneben

In einem Land ganz in der Nähe gibt es einen General, den die weltweiten Abrüstungsbemühungen gar nicht interessieren — er will Macht, und zwar mit ganzer Gewalt. In dem Album **Machtschwärmer** bei **comicplus+** wird das Kriegshandwerk als Zeitvertreib von Verrückten entlarvt. Die Pläne des Generals sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, das kann ihn aber nicht von seinen finsteren Gedanken abbringen. Mit Hilfe eines noch verrückteren Professors werden Panzer zu Rasenmähern, explodieren Trojanische Pferde bereits vor den Stadttoren — Slapstickhumor mit Anspruch und Aussage.

Comics für Kenner erscheinen in der **Edition Moderne**. Nun hat sich der Schweizer Verlag eines hierzulande lange übersehenen Werks angenommen: **Die Wildkatze** von **Didier Comes**. Der Belgier interessiert sich in seinen Comic-Romanen um die von der Gesellschaft verstoßenen Außenseiter. In "Die Wildkatze" sucht eine junge Familie Ruhe und Abgeschiedenheit in einem kleinen Dorf. Argwöhnisch beäugen die Nachbarn die "Neuen", es wird gemunkelt; und die bösen Vorahnungen erfüllen sich in dramatischer Weise: Etwas für lange, kalte Winterabende.

Während in "Maniel Monteno" die Polizei wacht, treiben mysteriöse Maskierte in "Die Wildkatze" ihr Unwesen. Unten: zwei "Machtschwärmer" bei der Arbeit.



Ebenfalls ein kleiner Junge, der mit großen Kulleraugen durch die Welt wandert, ist **Der kleine Nickel**, dessen Abenteuer im **Carlsen Verlag** erzählt werden. Er ist, je nach Laune, frech oder brav, verträumt oder hellwach. Er erlebt wahre und erträumte Abenteuer und seine erste schüchterne Liebe. Als aber der böse Nachbar versucht, seine Katze zu vergiften, wird aus dem kleinen Nickel ein Verfechter der Selbstjustiz. *Eric Hegmann/al*

Anzeige

The Best:

Lieber Computerspieler,

*das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (auch die lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - **wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen!***

AMSI Erweiterg. auf 1MB	140
AMOS Amiga Game Creator	115
SoundBlaster Card PC (24-stimmig, Midi, AdLib-kpt.)	399

Disketten only:
= auch auf 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = Amiga nur mit Speichererweiterung

Diskettten only:	64	AM	ST	PC
4-D Sports Boxing #		69	69	69
Accolade in Action	51	77	81	77
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter 2 #		73	73	73
Air Support		73	73	
Alcatraz #		68	68	68
Alpha Waves #		63	63	63
Altered Destiny #		68		73
Antares		69	69	
Armada 2525		81	81	81
Atomic Robokid	39	65	65	
B.A.T. #		81	81	81
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Badlands #	36	53	53	65
Balance of Planet #				95
Bandit Kings of China		77		77
Battle Command #		68	68	76
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Isle #		73	73	73
Battle Storm #	39	65	65	65
Big Business		69	57	65
Billy the Kid #		63	63	73
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blasters #	41	65	57	65
Brute Force	42	73	73	
Buck Rogers (1M) #	65	73	73	81
Cadaver		73	68	68
Captive		65	65	81
Car Vup		69	69	69
Carthago		65	51	73
Celica GT4 Ralley		65	65	
Challengers #	57	81	81	81
Champs Krynn (1M) #	65	73	81	77
Chuck Yeagers A.F.T.	49	65	73	82
[illegible] War		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	73
Cougar Force #		49	49	69
Course Azure (1M) #	65	81	81	77
Creature		81	81	
Crime Wave 2001 #		65	65	77
Cruise for Corps		65	65	65
Das Stundenglas		81	73	81
Deathbringer		73	73	73
Dick Tracy #	42	69	69	69
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	47	81	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	65
Duck Tales #	43	73	73	73
Earthrise				[illegible]
Eco Phantoms		73	73	
Elvira #		77	81	99
Enchanted Land		73	73	
Epic #		68	68	81
Epyx Sporting Golds #		68	68	68
Exile	43	73	73	
F-19 Stealth Fighter #	51	81	81	99
Final Battle		65	65	
Firepower	46	73	73	
Firestone	41	57	57	73
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flood		73	73	
Future Basketball		65	65	
Future Classics		56	56	
Gates of Dawn		73	73	81
[illegible] (Eismann 2) #		69	69	76
Godfather	43	73	73	
Gold of Aztecs	39	65	51	65
Golden Axe	43	73	73	73
[illegible] Schnellzug #	43	73	73	73
Great Courts 2 #		73	73	73
Gremlins 2 #	41	68	49	68
Grimblood		68	68	
Guns & Butter (Fl & D) #		85	85	85
Gunship #	54	65	65	92
Heart of China #				108
Helter Skelter	38	49	49	65
Heroes Quest (1M) #		[illegible]	[illegible]	[illegible]
Horror Zombies		68	68	68
Hydra #	41	69	69	69
Imperium 2020		73	73	81
Industrial Rebound #		57	57	65
Indy 500 Race #		73	73	73
Intern. 3D Tennis	38	73	65	
Int. Soccer Challenge	57	68	68	81
Intruder Adventure		73	73	73
Invest	41	63	57	73
James Pond		68	68	
Jenseits von Indien		73	73	73
Judge Dredd 2	43	73	73	
Jupiters Masterdrive		73	57	
Keep Up Jones #				81
Khalaan #		73	73	73
Kick Boxing #			81	81
Kicker		73	73	73
Kings Bounty #	53	81		77
Kings Quest 5 #				[illegible]
Klax #	38	49	49	49
Knights of Legend	51	77	77	77
Legend Billy Boulder #	68	68	68	
Legend of Faerghail #		73	73	81
Legend of Lore		[illegible]	[illegible]	
L.S. Larry 3 (1M) #		[illegible]	[illegible]	[illegible]
Lemmings #		73	73	73
Letrix	36	65	65	65
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		68	73	68
Line of Fire	41	73	73	
Logo #	38	68	68	68
Lone Wolf	43	65	65	
Loom #		81	81	81
Loopz #	38	53	53	68
Lord of the Rings #	73	81		81
Lords of the Sea		73	73	
Lotus Esprit Chall.	39	65	65	73
M1 Tank Platoon #		81	81	81
Masterblazer		73	73	81
Metal Masters #		63	63	63
Midnight Resistance	38	65	65	
Midwinter #		73	73	81
Mig-29 Fulcrum		73	73	73
[illegible] #	41	51	51	73
Moonshine Racer #		73	73	73
[illegible] #		73	73	81
Mystical #		68	68	68
Nam 1965-1975 #		73	73	73
Narc #		61	61	[illegible]
Night Dawn	43	81	57	
Night Hunter #		73	73	73
Nightshift #	41	65	57	57
Nitro		57	57	
Ökopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	73	73	73
Oils Well #				68
On the Road #		73	73	73
Oops Up		68	73	73
Operation Stealth #		65	65	77
[illegible] Hero #	43	73	73	73
[illegible] #		73	73	73
[illegible] #	36	73	73	73
Pang #	45	68	68	73
Panza Kickboxing #		81	81	81
Paradroid 90		65	65	
PGA Tour Golf #		73	73	73
Pick n Pile #		73	57	73
Pirates	51	68	65	73
Plotting Puzzle	38	68	68	73
Pool of Radiance (1M) #	62	62	69	65
Populous #		65	65	65
[illegible] #		68		[illegible]
Powermonger #		81	81	81
PowerPack		68	68	
Prince of Persia #		73	73	81
Private Property #	57	57	57	65
Project Prometheus #		80	80	80
Projectyle		73	73	
[illegible] Earth		63	51	
Puzznic	42	68	68	
[illegible] #	43	73	73	73
[illegible]	49	65	65	65
Quest for Glory #		108	108	108
[illegible] #	41	57	57	65
[illegible] #		97	97	99
[illegible]		73	73	
[illegible] #		73	73	73
[illegible] #	65	73	73	73
Reach for the Sky #		85	85	85
[illegible] #		85	85	85
[illegible]	38	[illegible]	47	57
Resolution 101 #		65	65	65
[illegible] 2	[illegible]	68	68	65
[illegible]		68	73	73
[illegible] Commander		[illegible]		[illegible]
[illegible] Show		[illegible]	73	
[illegible]	43	73	73	
[illegible] Trooper		65	65	
[illegible]		[illegible]	73	
[illegible]	43	73		
[illegible]	41	65	65	
[illegible] #		[illegible]	[illegible]	81
[illegible]	38	63	63	
Secret Monkey Island	65	97	97	97
Secret Silver Blades #	65	81		73
Secret Weapons of Luftw.		85	85	85
Shadow Sorcerer #		85	85	85
Shadow Warriors	38	63	49	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Shockwave		65	73	73
Silent Service 2 #		81		92
SimCity #	45	76	76	76
SimEarth #		99	99	99
Simulcra		65	65	
Skulls & Crossbone #	36	65	65	65
Snow Strike #	41	69	55	68
[illegible]	37	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	63	
Speedball 2		73	73	77
Spiderman	43	73	73	73
Spirit of Excalibur #		73	73	73
Star Command	65	77	77	89
Star Control #	57	73	73	73
Starflight #	41	73	73	73
S.T.U.N. Runner #	38	63	63	76
Subbuteo #	39	57	57	73
Supremacy #	45	77	81	97
[illegible] Team	43	73	73	
Team Yankee		77	77	93
Teenage Mut. Ninja	41	65	65	81
[illegible]		103	103	103
The Colonels Bequ. #		97	108	97
The [illegible] #		81		81
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		61	61	73
The Lost Patrol #		63	65	76
The Power Puzzle		73	73	73
The Tetter		73	73	
Thunder Jaws	38	69	69	69
Tie Break Tennis	38	68	68	68
[illegible]	42	63	63	
Time Machine	39	65	65	
Time Racer		73	73	73
TNT Compilation	49	68	68	
Total Recall #	42	68	68	76
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	95
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	73	86	86	85
Ultima Savage Emp.		108	108	97
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	85
U.N. Squadron #	41	65	65	68
U.S. Cop #	41	73	73	81
Vaxine #		65	65	65
Voodoo Nightmare		65	65	
War – Global Dom.				81
War Jeep		65	65	
Welltris #	43	63	69	63
Wheels on Fire	49	76	76	
White Shark		73	73	73
Wildfire #		73	73	85
Wing Commander #			85	89
Wings FS (1M)		73	73	77
Wings of Death		69	69	
Wings of Fury FS		65	51	51
Wolfpack #		81	81	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	53	53	53
Wrath of Demons	43	73	73	73
Xiphos	42	65	65	73
Z-Out		65	65	

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir sie auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC). Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos.

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren. Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch. Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post, per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch ins Ausland (A / FL / CH / NL / L / B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16,-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Post-Vorkasse liefern: Listenpreise zuzügl. DM 6,-

Drucklegung 14.11.90 für pp. Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

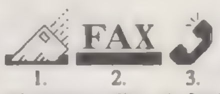
Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt´s mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis 15 Uhr. Zu anderen Zeiten (z.B. am Abend oder an den Wochenenden) gibt's den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank

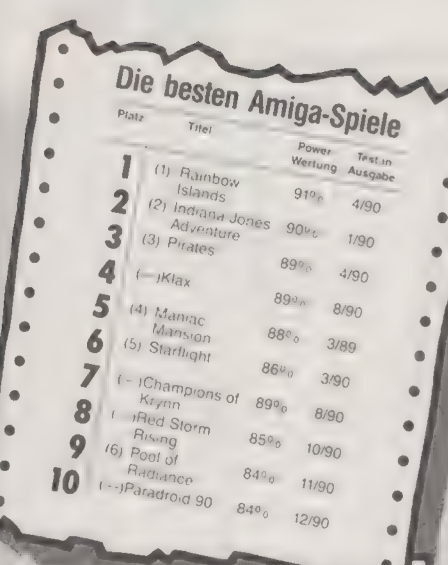
FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Ganz sicher per Karte oder Brief. Sehr schnell per Telefon oder Fax



CREME de la CREME



Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
2	(2) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(—) Klax	89%	8/90
5	(4) Maniac Mansion	88%	3/89
6	(5) Starflight	86%	3/90
7	(–) Champions of Krynn	89%	8/90
8	(–) Red Storm Rising	85%	10/90
9	(6) Pool of Radiance	84%	11/90
10	(–) Paradroid 90	84%	12/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
5	(5) Klax	89%	5/90
6	(—) Starflight I	86%	6/90
7	(6) Cadaver	86%	10/90
8	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
9	(9) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
10	(–) Paradroid 90	83%	12/90

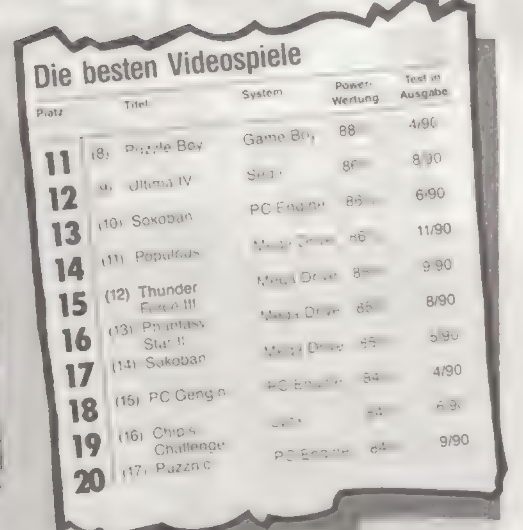
Die Würfel sind gefallen, zum Spielehersteller des Jahres kürte *POWER PLAY* in dieser Ausgabe die amerikanische Software-Firma Electronic Arts. Anhand einer Grafik veranschaulichen wir auf dieser Seite den Anteil, den Electronic Arts und die schärfsten Konkurrenten an allen mit 70 Prozent oder mehr bewerteten Spielen dieses Jahres hatten. Die Software-Firmen mit den meisten dieser Spitzentiteln im Programm und die Anzahl der von ihnen in diesem Jahr eingeheimsten *POWER-PRÄDIKATE* (in Klammern) entnehmt Ihr unserer Grafik; ein eigenes Kuchenstück knapp verfehlt haben namhafte Hersteller wie Cinemaware, Thalion und Lucasfilm Games mit einem Anteil von jeweils knapp 3 Prozent. Auch das stärkste englische Software-Haus Image Works findet sich nach unserer "Quantität plus Qualität"- Formel nur unter den anonymen "anderen". *wi*

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90
4	(4) Maniac Mansion	88%	3/90
5	(5) Wonderland	88%	10/89
6	(–) Wing Commander	88%	12/90
7	(6) Silent Service II	87%	10/90
8	(7) Ishido	87%	11/90
9	(8) Champions of Krynn	86%	3/90
10	(9) LHX Attack Chopper	86%	6/90

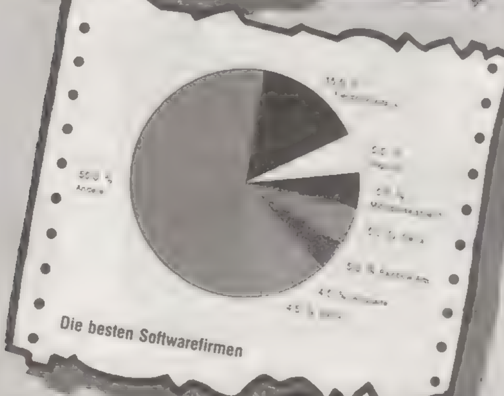
Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Sentinel Worlds 1	81%	3/90
2	(2) Dragon Wars	81%	2/90
3	(3) Starflight I	79%	5/90
4	(4) Pipe Mania	77%	6/90
5	(5) X-Out	75%	5/89
6	(6) Xenomorph	74%	5/90
7	(7) TV Sports Football	73%	7/90
8	(8) Hammerfist	72%	7/90
9	(9) Shinobi	72%	1/90
10	(10) Turrican	71%	6/90



Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(8) Puzzle Boy	Game Boy	88	4/90
12	(9) Ultima IV	Se[illegible]	86	8/90
13	(10) Sokoban	PC Engine	86	6/90
14	(11) Populous	Me[illegible]	[illegible]	11/90
15	(12) Thunder Force III	Mega Drive	8[illegible]	9/90
16	(13) Phantasy Star II	Mega Drive	85	8/90
17	(14) Sokoban	Mega Drive	85	5/90
18	(15) PC Genjin	PC Engine	84	4/90
19	(16) Chip's Challenge	[illegible]	[illegible]	6/90
20	(17) Puzznic	PC Engine	[illegible]	9/90



Die besten Softwarefirmen

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(—) Klax	Lynx	90%	12/90
6	(—) Klax	PC-Engine	90%	12/90
7	(5) Tetris	Nintendo	89%	8/90
8	(—) Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
10	(7) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92	2/90
2	(2) Populous	MS-DOS	92	3/90
3	(3) Ultima VI	MS-DOS	[illegible]	5/90
4	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92	7/90
5	(5) Rainbow Islands	Amiga	9[illegible]	4/90
6	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90	6/90
7	(7) Ultima V	Atari ST	90	4/90
8	(8) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10) Pirates	Amiga	89	4/90
11	(11) Klax	Atari ST	89	5/90
12	([illegible]) Klax	Amiga	89%	8/90
13	(13) Maniac Mansion	Amiga	88	3/90
14	(14) Maniac Mansion	MS-DOS	88	3/90
15	(15) Wonderland	MS-DOS	88	10/90
16	([illegible]) Wing Commander	MS-DOS	88	12/90
17	(16) Silent Service II	MS-DOS	87	10/90
18	(17) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
20	(20) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx RGB / PAL	499,-
PC Engine Core Grafx RGB / PAL + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Aero Blaster**	99,-
Afterburner II*	99,-
Batman**	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Gomola Speed	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neutopia***	79,-
Rabio Lepus	99,-
Rastan Saga II*	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monsterlair***	99,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Arrow Flash**	99,-
Axis FZ**	109,-
Budokan***	119,-
Dynamite Duke*	99,-
E-Swat	99,-
Fire Shark**	109,-
Granada	109,-
Hell Fire	99,-
Insector X**	109,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Populous***	119,-
Rainbow Island***	99,-
Strider***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Blodia JP**	49,-
Bubble Ghost**	65,-
Cosmo Tank JP*	59,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Fortress of Fear US**	59,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Penguin Boy JP	59,-
Pipe Dream JP***	59,-
Popeye JP	49,-
Puzzle Boy JP***	49,-
Shanghai JP**	59,-
Skate or Die US***	69,-
Spiderman US**	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
Wizard & Warriors DT*	49,-
Zoids JP*	59,-
Gameboy Konsole	169,-
Gamelight	49,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Crack Down	Sega Mega Drive
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
Elemental Master	Sega Mega Drive
E-Swat	Atari ST/Amiga/C64
Hard Drivin	Sega Mega Drive
Kadash	PC Engine
Märchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Nintendo Superfamicon	
PC-Engine Turbo Express	
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
T.M.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
Vasteel CD	PC Engine
Wonderboy III	Sega Mega Drive
Wonderland	IBM/Amiga
Y's III CD	PC Engine

C64 DISK

Atomic Robo Kid	45,-
Boxing Manager	45,-
Curse of RA*	39,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Golden Axe	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Soccer Mania***	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Captive***	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
On the Road**	79,-
Paradriod 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Plotting**	69,-
Populous***	69,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

Adv. Tactical Fighter	69,-
Atomic Robo Kid	69,-
Chuck Yeager 2.0	75,-
Curse of RA*	59,-
Damocles*	75,-
Epyx Sporting Gold*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Brimstone*	75,-
Fire & Forget II	69,-
Invest*	69,-
James Pond*	69,-
Lettrix	69,-
Lotus Esprit Challenge	69,-
Nitro*	69,-
Power Pack**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Super off Road Racer**	69,-
Turrican**	59,-
Vaxino*	69,-
Wings of death	75,-
u.v.a.	

IBM

Altered Destiny*	89,-
Battle Chess II*	85,-
Buck Rogers**	85,-
Curse of RA*	69,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Flight of the Intruder***	99,-
Ishido***	85,-
Jones in the fast lane	79,-
Kings Bounty**	85,-
Kings Quest V**	99,-
LHX Attack Chopper***	119,-
On the Road**	79,-
Populous***	79,-
Prince of Persia**	75,-
Quest for Glory II***	99,-
Railroad Tycoon***	99,-
Ren. Leg. Interceptor	99,-
Secret of Monkey Island***	79,-
Silent Service II***	99,-
Stormovik SU 25*	85,-
Team Yankee**	95,-
Test Drive III**	89,-

Tunnels & Trolls**	79,-
TV SPorts Basketball*	89,-
Their finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Wing Commander	99,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75,-
Captive***	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Curse of the Azure Bond**	79,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Indianapolis 500**	75,-
Immortal**	75,-
Ishido***	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
On the Road**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Pool of Radiance	75,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Power Monger***	79,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Atomic Robo Kid*	69,-
Awesome*	89,-
Curse of RA*	59,-
Edition One*	69,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Fatal Heritage	75,-
Golden Axe	69,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Lettrix	69,-
Lotus Esprit Challenge	69,-
Magic Fly	75,-
Neuromancer**	69,-
Nitro*	69,-
Oops up	69,-
Operation Harrier	69,-
Operation Spruance	85,-
Plotting**	69,-
Power Pack**	69,-
Prince of Persia**	69,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Soccer Mania*	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Tower Fra*	85,-
Trans World*	79,-
Turrican*	59,-
UN Squadron	69,-
Vaxine**	69,-
Wild West World*	99,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151



Power-Tips

Computerspieletips

Cadaver 86
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
TV Sports Football 98
[illegible]
[illegible] 98
[illegible]

Dr. Bobo antwortet

[illegible] Ultima IV
[illegible] 102
[illegible] Legend of Zelda
Tower of Babel, Y's,
Die Antwort zu Dragon Wars,
Die Antwort zu Bard's Tale III 103

Schummelecke

Wings, Apprentice, Starflight 2,
[illegible]
Challenge, Grand Monster
Slam, Sword of Sodan 103

Videospieletips

Super Hydlide [illegible]
[illegible] 108
[illegible]
[illegible]
Golf, Metal Gear, Klax, Double
Dragon II, Formation Soccer,
Teenage Mutant Ninja Turtles,
Bonze Adventure 110
Lode Runner, DJ Boy, Mega
[illegible]
[illegible]
Lock'n Chase 111

Clue Book

Dragon Wars Teil I 113

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei Munchen



TIP DES MONATS

Cadaver

Gregor Schmid aus Berlin war der Schnellste und hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats mit seiner hervorragenden "Cadaver-"Komplettlösung verdient.

Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten. Die Numerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden), sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

Level 1

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1, 4, 3, 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 29. In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König. Damit kommt man durch Knopfdrücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern"-Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekannten Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen, und man ist in...

Level 2

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73, und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecher-Spruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1—3—2—1" (von links nach rechts) um und drückt dann den Knopf. Den Schlafspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man solange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule, und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Spieß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen

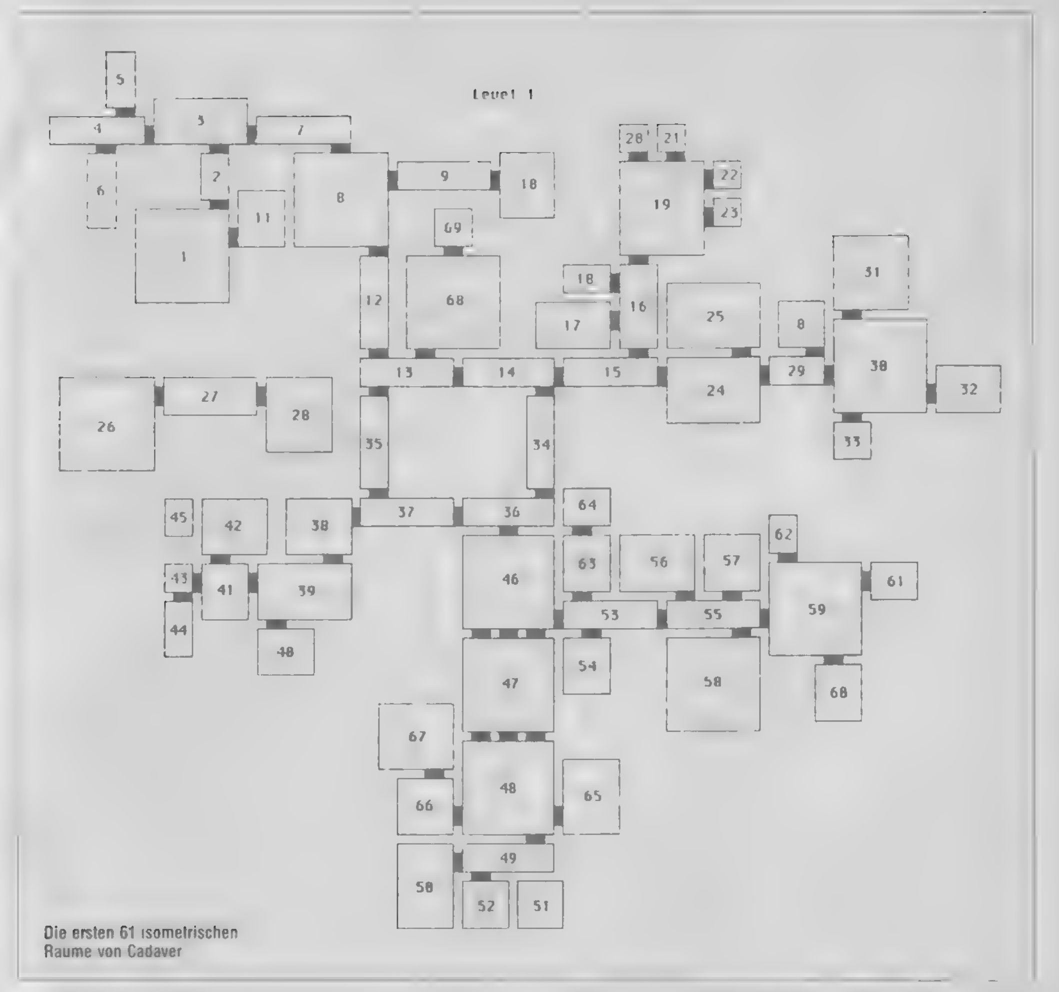
In 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56, in 57 kommt man zuerst an der zweiten Stange von rechts nach hinten und an der zweiten von links wieder raus. In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die



Da hat sich doch tatsächlich neulich ein Leser bei uns beschwert, wir würden die Lösungen zu besonders schweren Spielen viel zu früh veröffentlichen und Euch damit den ganzen Spaß verderben. Ein gutes Beispiel dafür, daß man es im Leben wirklich nicht allen recht machen kann. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin mit brandaktuellen Tips versorgen, es liegt schließlich in Eurem Ermessen, ob Ihr Euch eine Komplettlösung zu Gemüte führt oder nicht. Ich persönlich greife erst zu Lösungshilfen, wenn ich wirklich nicht mehr weiter weiß und denke, Ihr haltet es ebenso. Es ist doch immer wieder ein beruhigendes Gefühl, wenn eine Komplettlösung in der Schublade liegt; dann ist jedes schlimme Monster nur noch halb so gefährlich.

Mit der sehr umfangreichen Komplettlösung von Gregor Schmid habt Ihr "Cadaver" in Null Komma nichts gelöst. Also lieber erst einmal selber versuchen. Schreibt uns mal, was Ihr von dieser Problematik haltet.

Jetzt noch ein Aufruf an alle Geschicklichkeits- und Denkspielfreunde. Auch diese Genres lassen sich prima zu Tips und Karten verarbeiten. Die 500 Mark Prämie muß ja nicht jeden Monat an einen eifrigen Rollenspieler gehen. In diesem Sinne, viel Spaß und frohes Schaffen, wünscht Euch Volker.

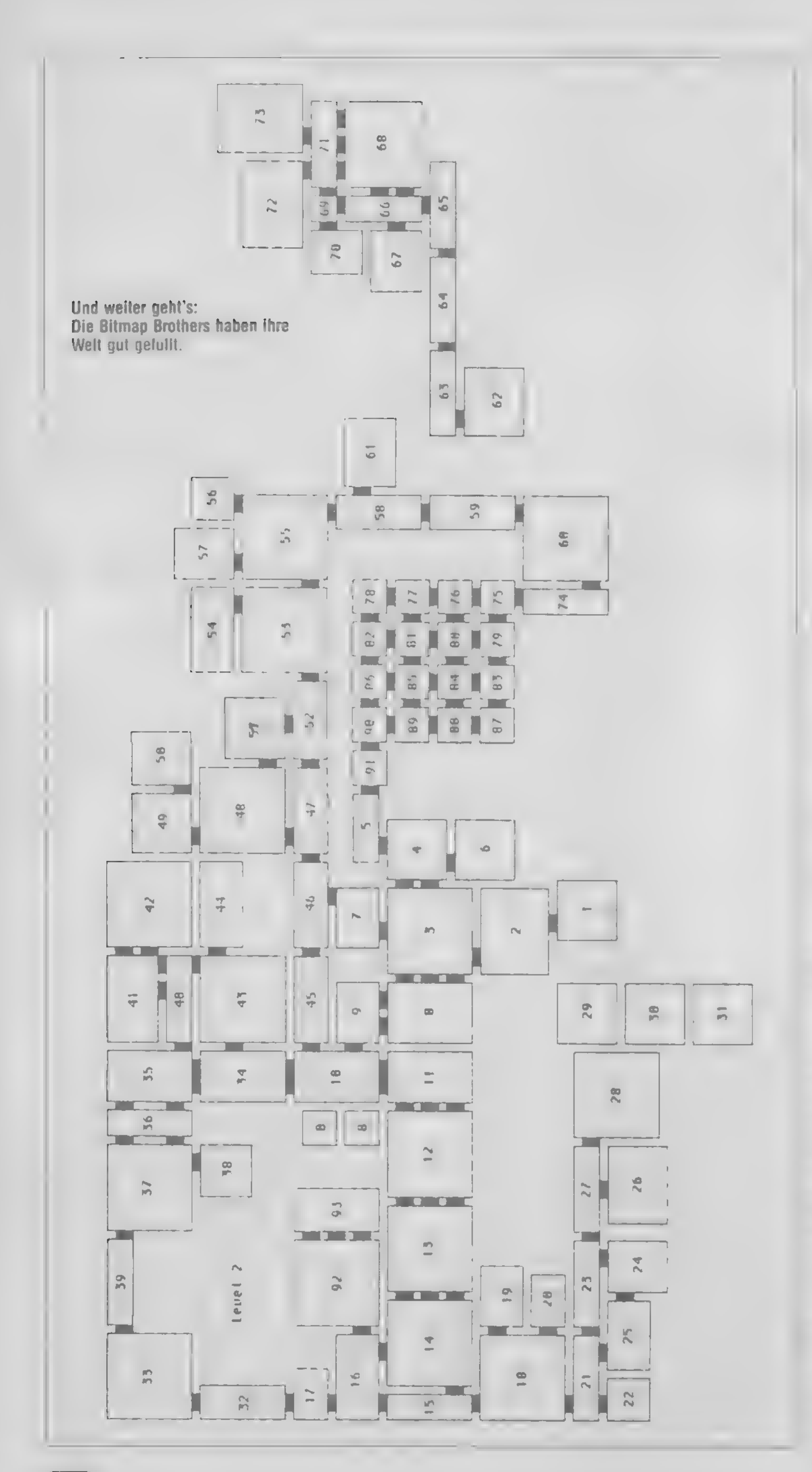


Die ersten 61 isometrischen Raume von Cadaver

Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis.

Level 3

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperren, bevor man sich in 7 in die Grube fallen läßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der Schlussel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22. Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen, und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet. Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den



Und weiter geht's: Die Bitmap Brothers haben ihre Welt gut gefüllt.

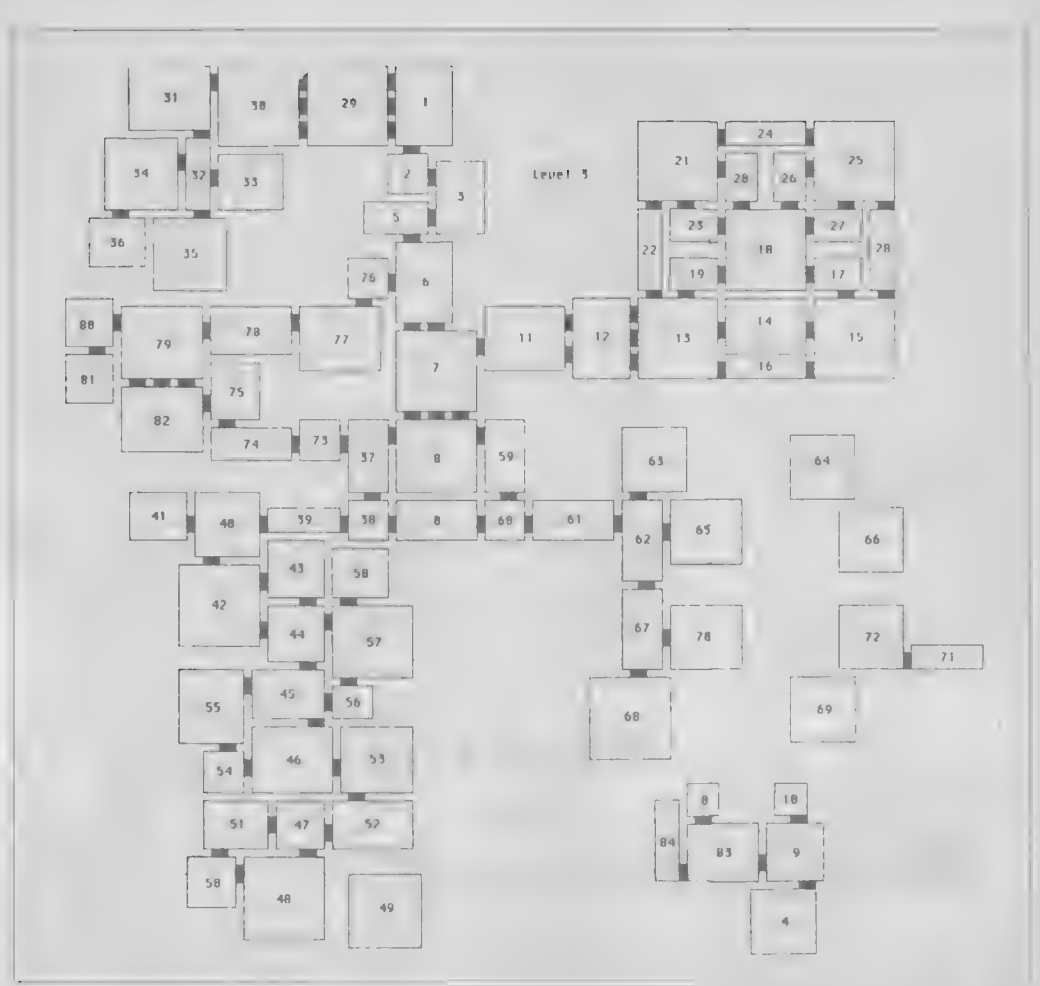
Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt. Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS, und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden. In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit einen Tierschädel aus dem Loch.

Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen. Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite magische Raketenstab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Trep-

pe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt, muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelligkeitstrank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schädel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81, und um dorthin zu gelangen, muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe eines Stärketranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt direkt in...

Level 4

Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat!), die vier wackligen Bodenplatten, oben beginnend, im Uhrzeigersinn abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwundbar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt, in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar. Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt Dafür braucht man den Stärketrank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist. Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und Schnelligkeitstrank überwinden. Die Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zisterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den ersten Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie



den Trank durch die Stäbe schiebt. Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der zweite goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40.

In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raums 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und Mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein. In 58 stellt man die Kiste an die zweite Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den, der von innen leuchtet, links oben und den vierten ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23) und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen, und man ist in...
Level 5

Die deutschen Texte sind im fünften Level leider ziemlich durcheinander gekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schadel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den zweiten Hebel zieht. Hinter dem zweiten Block ist ein Loch, das einen Stärketrank enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann. In der Kiste in 7 findet man Kamuls Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufsammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegenlassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen. Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und

Level 4

sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stücken kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden. Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, die man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegen rennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht. In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst. Auch bei



Ob Ausdauer und Gluck fur die letzten drei Cadaver-Level wohl ausreichen?

dem Buch in 29 ist der deutsche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der Kiste in 30 findet man u.a. zwei Jadesteine, eine grüne und eine rote Schatulle. Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kästchen steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, womit man erst mal zurück in den Keller muß. In 32 findet man u.a. einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt. Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man u.a. einen Antimagiespruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis. Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Fläschchen mit der hellblauen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die drei Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven.

Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschloß fürchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine bösartige Wirkung haarscharf, bevor man tot ist. Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erstmal, was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben. In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank, stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest. *vw*

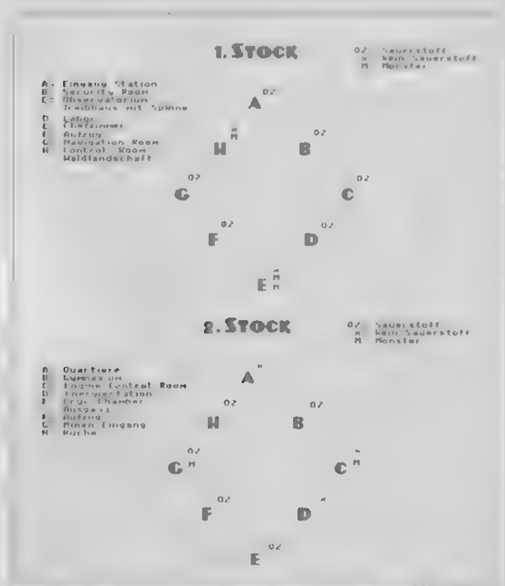
Earthrise

Ulrich Wimmeroth aus Köln hat das Adventure "Earthrise" von Interstel gelöst. Zusammen mit ein paar Karten dürftet Ihr jetzt keine Schwierigkeiten mehr haben.

Kurz ein paar Worte zur Story. In ferner Zukunft werden Mineralien auf Asteroiden im Weltall abgebaut. Jene Planeten werden ausgehöhlt und mit einem Triebwerk versehen, auf das man ihn steuern kann. Ein solcher Asteroid namens Solus ist aus seinem Kurs gekommen und fliegt auf die Erde zu. Funksignale werden nicht beantwortet, die Katastrophe droht. Jetzt kommt unser Held auf die Bildfläche, ihm wird befohlen, Solus zu besuchen und alles wieder ins Lot zu bringen. In der Umlaufbahn um Solus angekommen, wacht unser Held aus dem Kälteschlaf auf, und los gehen die Probleme. Sehr viel ist in der Raumfähre nicht zu tun, man steigt die Leiter nach oben in den Kontrollraum und holt sich die Sauerstoffflasche aus dem Ständer an der Wand. Dann zur Luftschleuse (ein Diagramm der Raumfähre ist auf der Rückseite des Manuals zu finden), dort ist eine Schalttafel mit der man den Schrank rechts öffnen kann. Hier nimmt man seinen Raumhelm. Jetzt kann man im 02 & Fuel-Storage-Raum an dem Ventil seine Sauerstoffflasche auffüllen. Wieder im Kontrollraum legt man sich in die Control Couch und öffnet die Landing-Bay-Tür. Dann ab zum Beischiff. Vorsicht, Helm aufsetzen, einsteigen, in den Stuhl setzen und Knöpfchen drücken. Nächste Station ist dann der Asteroid. Hier sollte man ein wenig rumlaufen und sich die Gebäude einprägen. Trifft man auf einen kleinen Einstieg mit Leiter, so sollte man den nehmen (aber ruhig erst die vielen Tode ausprobieren), und schon ist man in der Station drin. An einem Schreibtisch entdecken wir ein paar Knöpfe, einer davon öffnet einen Schrank, in dem wir den Sicherheitsausweis finden. Lassen wir uns in der Mitte des Raums entseuchen (bitte den Knopf für Menschen drücken), können wir ungehindert weiter

in die Station vordringen. Hier stehen wir nun im ersten Stock vor acht Türen. Aber mit Hilfe der Skizzen werden wir uns schon bald zurechtfinden. Erstmal alles ablaufen und viele schöne Tode sterben, aber jetzt mal mit Sinn. Im Labor besorgen wir uns Informationen uber all die Monster in der Station, wir merken uns die Begriffe "Biomed", "Tymak", "Karik", "Glitten" und "Zeld".

Dann rauf in den zweiten Stock und in die Quartiere der Besatzung. Man öffnet alle Türen (die verschlossenen beachtet man nicht) und nimmt alles, was nicht angebunden ist. Da wären ein Kamm, ein Hammer, ein Fernglas, eine Socke, eine Pistole und eine Säge. Nun mal flugs in die Küche, hier ißt man ein Stückchen Kuchen und nimmt auch noch eines als Reserve mit. Das Messer natürlich auch, muß ja wohl nicht gesondert erwähnt werden. In der Speisekammer fällt uns der Food Cylinder in die wirklich großen Taschen. Jetzt ist es Zeit, in die Sporthalle zu gehen (Gymnasium). Dort findet man logischerweise (?) einen elektrischen Magneten. Über den Ausgang im zweiten Stock verlassen wir die Station, aber nur, um mit unserem Hammer das Glasdach des Treibhauses zu zerschlagen. Beim Abstieg zurück in die Station nehmen wir den unteren Teil der Leiter mit. Dafür lösen wir die Fesseln mit der Säge (es ist wirklich erstaunlich, was man so alles mitschleppen kann). Jetzt können wir ohne Probleme das Treibhaus betreten, die Spinne ist nicht mehr. Am Ende des Raums bearbeitet man die Schlingpflanzen mit dem Messer und kann die Türe öffnen. Hier packen wir die UV-Lampe ein. Nächste Station: Mineneingang (zweiter Stock, westliche Tür), den Blob schmelzen wir mittels der frisch erworbenen Lampe ein. In der Abstellkammer rechts finden wir dann einen Laserbohrer und einen Kabelschneider (wire cutters). Im Security Room geht allerhand los. Wichtige Infos über die Monster bekommen wir vom Computer. Dafür setzt man sich in den Stuhl und verlangt die Datenbank Biomed, über die einzelnen Namen der Monster bekommt man Informationen und Punkte. Ein gezielter Laserschuß, und die Tür hat ein großes Loch. Per Feldstecher kann man jetzt eine interessante Nachricht vom Nachrichtenbrett ablesen. Ein weiterer Schuß durch das Loch in der Türe zerstört die Energiezufuhr der Barriere auf der Oberfläche des Planeten. Das ist unser Stichwort. Helm auf und ab zur Oberfläche (da wir ja noch die Leiter haben, nehmen wir den Weg über die Mine oder



Auf Tips und Karten mussen Earthrise-Spieler nicht warten

den normalen Eingang). Ohne Energiebarriere können wir uns jetzt mal den Raumanzug auf dem Boden genauer ansehen, und... schon haben wir einen Schraubenzieher. Ein kleines Goldstück nehmen wir natürlich auch mit.

Rauf auf den Funkturm ist der nächste Schritt. Oben angekommen, entfernen wir die Schraube von der Abdeckung links. Jetzt läßt sich diese Abdeckung elektrisch am Schaltpult rechts öffnen. Bevor wir erneut sterben, klettern wir wieder runter und öffnen mit der Kombination rechts 3, links 1, rechts 6, links 4 die Box am Mast und durchtrennen die Kabel. Und wieder rauf. Hier stehen die Räder still, und wir kommen leichtestens an Schraubenzieher Nummer 2. Und jetzt? Klar, rein in die Station zum Monsterkillen. Im Labor ist jetzt die Zeit für unsere Killerbiene reif. Mit ihr geht es im ersten Stock durch die südliche Tür ins Vakuum. Damit unser Bienchen nicht zerplatzt, stecken wir es in den Food Cylinder. Bei einem miesen Monster angekommen (dem Zeld), lassen wir ein nettes Free Bee heraus, und schon haben wir eine Sorge weniger. Im Chefzimmer nehmen wir die Lötlampe (Torch) und spazieren zurück ins Labor. Dort stellen wir unseren Freund wieder in sein Stübchen (das gibt Punkte). Zeit, mal die Energiestation des Planeten aufzusuchen, den Riß im Boden überbrücken wir mit der Leiter, und das grüne Monster erschießen wir locker mit dem Laser. In einem Gang, erreichbar durch eine Tür in der Mitte des Raums, löten wir ein kaputtes Kabel zurecht. Beim Verlassen den Schraubenschlüssel nicht vergessen. Nächster Stop: Waldlandschaft. Die ist natürlich nicht echt, sondern nur ein gutes Hologramm. Mit ein wenig Suchen finden wir die versteckte Tür des Kontrollraums. Mit unserem Schraubenzieher 2 öffnen wir eine Abdeckung und schneiden uns ein schönes Stück Kabel raus. Ach ja, das Stachelmonster vorher ist natürlich kein Problem, einfach nur den Magneten einschalten. Ein vorletztes Monster wartet auf uns, die Gottesanbeterin. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet man das Ventil in der Wand, und schon ist Monster Nummer 5 nicht mehr. Also jetzt sind wir in der Maschinenkontrollstation, und wir erinnern uns an die Aufgabe, den Antrieb von Solus wieder zum Laufen zu bekommen, um unsere Erde zu retten. Im Nebenraum ersetzen wir das fehlende Kabel durch unser mitgebrachtes Stück. Für alle, die sich wie ich die Haare raufen, weil der dumme Parser uns nicht erlaubt, das Kabel abzuisolieren. Der Befehl lautet "bare wire" (oh Mann!). Jetzt wird im Hauptraum der Antrieb aktiviert, und wir sind fertig. In unserer Landefähre wartet allerdings noch eine grüne Überraschung auf uns. Aber ein gezielter Wurf mit dem Kuchen, und der Weg ist frei. Hinsetzen und automatic return betätigen ist nicht schwer. In der Raumfähre sammeln wir letzte Punkte, die Landing-Bay-Tür schließen, automatic flight eingeben, den Helm und die Sauerstoffflasche an ihre Plätze bringen und in unsere Kältekammer legen. Das war's, ein kleiner Abspann noch mit Aussicht auf weitere Abenteuer und schon sieht man einen ernüchternden Prompt von DOS auf dem Bildschirm. Ich hoffe, das Spiel macht Euch mit dieser Hilfe soviel Spaß wie mir. *vw*

Falcon — Mission Disk II

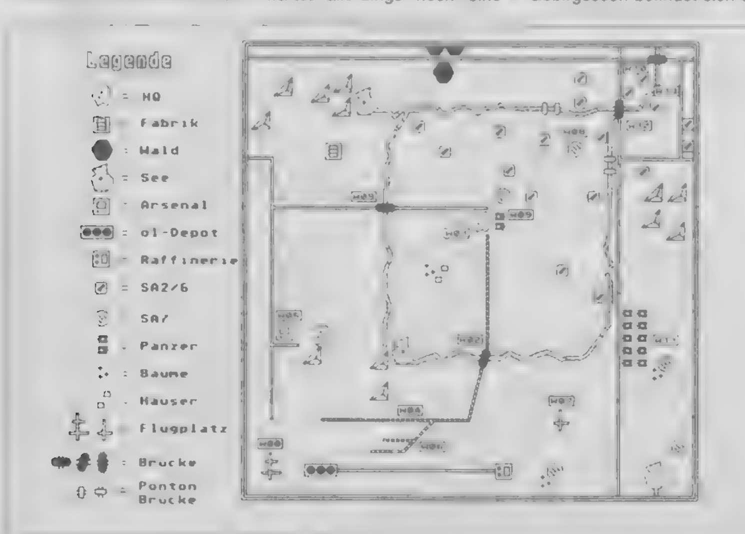
Kampfpilot Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tips für Euch zusammengestellt.

Die Landkarte im Handbuch ist, wie auch schon bei den ersten beiden Teilen von "Falcon", relativ ungenau und enthält noch nicht einmal die Wegpunkte. Der Text des Manuals ist allerdings eine Zumutung: Nicht nur, daß er sehr schlampig übersetzt ist, er enthält auch oft falsche oder ungenaue Angaben. Außerdem kommen einige recht unappetitliche Passagen vor — Rambo läßt grüßen...

Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenals (W2) ein zweites Head Quarter, im Gebirge im NW stehen eine Fabrik und zwei einsame LKWs in der Landschaft, und in den beiden Gebirgsseen befindet sich ein Inselchen — ob dort im Turm eine verwunschene Prinzessin wohnt? Unterschiede zu den beiden ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis"! Daher sollte man sie nicht unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM-88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekämpfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was die Durandal-Anti-Runway-Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor... Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafur kann man am Flugplatz bei W7 aufmunitionieren (nicht tanken, wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Black-Box" ist nicht mehr implementiert

Die Einsatze:

Für alle Einsätze, bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man solange, bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt: Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell in die Zange genommen und hat mindestens eine auf "6 Uhr". Abhilfe schaffen der Autopilot und die Zielumschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man



Kalte Krieger aufgepaßt: Hier ist Euer Einsatzplan



schnell wieder in eine günstigere Position. Die "Extra Aircraft Option" sollte man nur bei Einsätzen wählen, die nicht zu weit von der eigenen Basis entfernt liegen. Wird der Flugplatz angegriffen, schafft man es sonst nicht mehr rechtzeitig, den Angriff abzuwehren, und das Spiel ist zu Ende. Außerdem sollte man ab und zu mal "Heavy Metal" oder "Five Carder" fliegen, um die Panzerflut einzudämmen. Sonst kann das Spiel nämlich auch schnell beendet sein. Die Missionen:

1. Heavy Metal

Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1. Man fliegt zuerst zum HQ (W1) und erwartet dort die Hinds, die mit einem Zielkurs von 180 Grad bis 300 Grad einfliegen. Vorsicht: Nordöstlich vom HQ befindet sich eine SAM-7-Stellung! Sobald die Zielanzeige blinkt, feuert man im Abstand von einigen Sekunden ein paar AIM-120 auf die Hubschrauber ab. Da sie immer dicht beieinander fliegen, erwischt man meistens beide damit, sonst muß man halt Sidewinders oder die Kanone benutzen. Danach kann man sich um die Panzer kümmern, die auf direktem Wege von den Pontonbrücken zum HQ tuckern.

2. Five Carder

Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1. Hier gilt das gleiche wie beim ersten Einsatz. Die Pontonbrucken lassen sich nur mit Mavericks oder Bomben knacken — aber wer nimmt die schon freiwillig mit?

3. Hind Hit

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, (AGM-65); Wegpunkt W1. Auch hier gilt wieder dasselbe wie oben. Wenn man schon mal in der Luft ist, kann man sich auch noch um ein paar Panzer oder Pontonbrücken kummern.

4. Lone Ranger

Bewaffnung: AIM-120 und AIM-9M; Wegpunkt W4-2-1. Das Problem bei diesem Einsatz ist, daß die Migs ein beweglicheres Ziel, nämlich den Zug, angreifen. Deshalb sollte man zum Bahnhof fliegen und dort nach dem Zug Ausschau halten, der zum HQ fährt. Nun kreist man in seiner Nähe und erwartet die Bösewichter, die mit einem Zielkurs von 160 Grad bis 260 Grad herandonnern. Wichtig: Man muß unbedingt die tiefer fliegende Mig zuerst erwischen. Da die Migs viel schneller sind als die Hinds in den ersten drei Einsatzen, muß man schon ein paar AIM-120 abfeuern, bevor die Zielanzeige blinkt. Für die zweite Mig kann man sich mehr Zeit lassen. Eine andere Möglichkeit (oder falls man nicht getroffen hat) besteht darin, mit voller Geschwindigkeit auf die Mig zuzufliegen, im letzten Moment auszuweichen und sie sich von hinten vorzunehmen. Da muß man sich allerdings schon etwas sputen...

5. Truck Interdict

Bewaffnung: AGM-65, (AIM-120, AIM-9M); Wegpunkt: Wald an der West-Ost-Straße. Der LKW-Konvoi fährt auf der langen Straße in östlicher Richtung. Es empfiehlt sich, ihn abzufangen, bevor er im Bereich der Straßenbrücken angekommen ist, da dort ein paar SAM-2-Stellungen liegen. Mit etwas Glück schafft man das, bevor die Migs überhaupt merken, was los ist.

6. Ace High

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W3. Wir folgen der bewährten Taktik und fliegen schnell zur Brücke bei W3, um dort zu kreisen. Die Migs nähern sich mit einem Kurs um 250 Grad. Mit der Taktik von "Lone Ranger" kommt man auch hier weiter.

7. Tank Park

Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W11. Die einsame Mig ist schnell weggeputzt, und man kann sich dem eigentlichen Auftrag widmen. Die Panzer stehen in zwei Fünfer-Reihen hintereinander. Das einzige Problem ist die SAM-7-Stellung nebenan. Daher sollte man aus nördlicher Richtung anfliegen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann auf dem Flugplatz bei W7 nochmal Mavericks nachfassen und alle zehn Panzer zerkleinern.

8. Tripple Trouble

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; kein Wegpunkt! Die Migs greifen immer das Öldepot an, und zwar aus östlicher Richtung. Nach dem Start fliegt man daher sofort nach Osten

und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nummer 4. Hier greifen allerdings zwei Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht — aber wir haben ja inzwischen Routine.

9. Dragon Head

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W12. Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vielleicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer unsportlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk-84-Bomben zerstören. Sonst gibt es nicht viel Besonderes, außer den SAM-7-Stellungen an den Brücken.

10. Interceptor

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W5. Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180 Grad und 310 Grad. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen: Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdiele.

11. Dragon Tail

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head"!

12. Home Base

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt WO. Eine gute Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180 Grad, seltener von ca. 290 Grad. Das Abfangen ist eine leichte Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug umsonst. *vw*

Their finest Hour

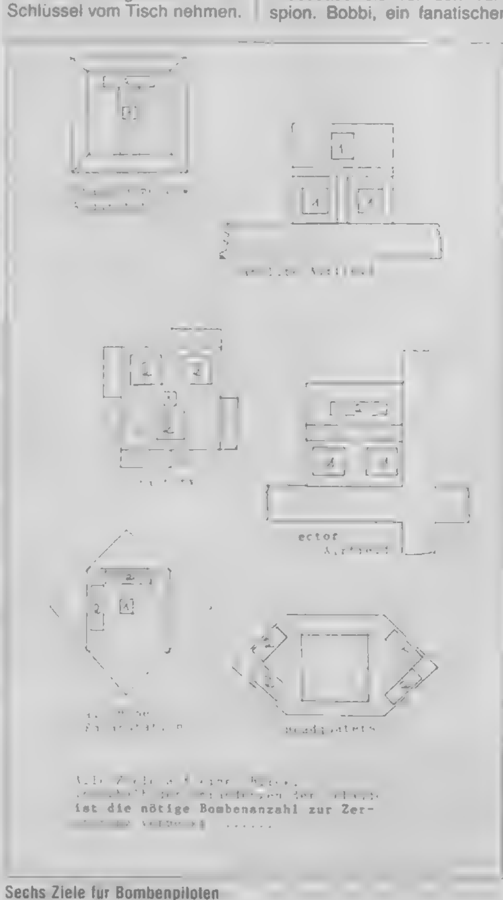
Martin Schrodt aus Bad Dürrheim ist unter die Bomberpiloten gegangen und hat ein paar Tips, die Euch zielsicherer machen.

Bombardieren: Fliegt das Ziel auf einer Höhe von 3000 Fuß an. Schaltet beim Anflug immer den Autopiloten ein, sonst gehen in Seitenlage die meisten Bomben daneben. Mit der DO-17 auf voller Motorleistung fliegen, mit der HE-111 auf 97 Prozent und der JU-88 auf 93 Prozent oder 95 Prozent. Wenn Euer Flieger schon beschädigt ist, sofort auf vollen Schub gehen und die Bomben etwas später abwerfen. Die Flaps laßt Ihr besser oben. Die Bomben sofort abwerfen, wenn das Ziel im senkrechten Strich des Fadenkreuzes erscheint. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, dann trefft Ihr mit 100prozentiger Sicherheit. In den Plänen ist die genaue Bombenanzahl für alle Gebäude eingetragen *vw*

Search for the King

Elmar Philippi aus Essen ist auf die Suche nach dem König gegangen und möchte uns das Leben etwas erleichtern.

Die Suche beginnt in Manleys Büro. In der Schreibtischschublade findet Les die Tüte und die Thermosflasche. Nachdem er seinen Boß um eine Gehaltserhöhung gebeten hat, kann er in einem unbeobachteten Augenblick die Schlüssel vom Tisch nehmen. Er schließt damit die Tür in der Halle auf. Aus dem Werkzeugkasten im Lager nimmt Les den Presseausweis. Am Wasserbehalter neben der Tür wird die Thermosflasche gefüllt. Beim Verlassen des Fernsehsenders klaut Les dem schlafenden Portier noch seinen Traum und begibt sich zum Haus in der NY-Street. Les hält den Presseausweis vor den Türspion. Bobbi, ein fanatischer Fan des Kings, läßt ihn daraufhin eintreten und fordert den "Reporter" auf, sich zu setzen. Er verlangt eine Cola und läßt sich von Bobby das wohlgehütete Halstuch des Kings zeigen. Absichtlich verschüttet Les das Glas Cola und wird rigoros vor die Tür gesetzt. Im Hinterhof klettert Mr. Manley über den Zaun und nimmt sich das rote Halstuch. Um dem Streß und Verkehr der Stadt zu entfliehen, sucht Les den Rummelplatz auf. Vom Zirkusdirektor erhält er nach Ausmisten des Elefantenstalls eine Freikarte. Als nächstes besucht Manley die Wahrsagerin und befragt sie mehrmals nach der Zukunft. Nach einem mißlungenen Annäherungsversuch verschwindet Madame Zarmooska. Les findet in der Eidechse eine Auferstehungskarte und nimmt sich noch etwas Kerzenwachs mit. Dem kleinsten Mann der Welt schenkt Les den Traum und hat ab sofort in Helmut einen Freund und Helfer. Luigi, ein starker aber sehr trauriger Mann, bekommt das Wachs und kann damit seinen Schnurrbart auf Vordermann bringen. Dadurch bessert sich seine Laune, und er beginnt wieder mit dem Hanteltraining. Les kann dann das Kolophonium von der Bühne nehmen. Am Zirkuseingang versorgt sich Les mit Popcorn, das er dann den Löwen zum Fraß vorwirft. Ungestört kann er nun den Zirkus erkunden und trifft auf den Artisten Fred. Nachdem Fred das Kolophonium bekommen hat, zieht er seinen Umhang aus und steigt die Leiter empor. Les schnappt sich den Umhang und läßt sich mit "Haut den Lukas" nach Vegas befördern. Vorher wird Klein-Helmut noch auf dem Postweg verschickt. In Vegas angekommen, nimmt Les Helmut aus dem Briefkasten und marschiert in die Wüste, um zu telefonieren. Nach einem kräftigen Schluck aus der Pulle findet Les das Casino-Hotel. In einem leeren Hotelzimmer, genau im Bad, findet Les ein Päckchen Zahnseide. Auf dem Wagen des Zimmermädchens Juanita entdeckt er einen Schlüssel. Um den Schlüssel zu erlangen, muß Les Juanita ablenken. Er setzt sich aufs Bett, nimmt dann das Schild von der Tür, wendet es und hängt es wieder auf seinen alten Platz. Nun richtet Juanita das Bett wieder her und Les greift sich den Schlüssel. Mit



Sechs Ziele für Bombenpiloten

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

Artikel	Preis
PC-Engine RGB	300.-
Turbo Express (Hand Held)	399.-
Engine Games auf Anfrage	
Angebote ab 39.- DM	

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Konsole Pal od.RGB + 1 Spiel	349.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-
8Bit Adapter	109.
Arcade Power Stick	109.-
Arrow Flash	99.
Atomic Robokid	109
Baseball	99
Batman	99
Budokan	109.-
Burning Force	99.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.
Darius II	139.-
Dynamite Duke	99
E-Swat	79.
Fire Shark	99.
Gain Ground	99.
Granada	99.
Hard Drivin	109.-
Heavy Unit	109.
Hell Fire	99.
I love Mickey Mouse	99.
John Madden Football	109
Lakers vs Celtics	109.
Moonwalker	99.-
Phantasie Star II (engl.)	109.-
Phelios	99.-
Populous	109.-
Strider	99.-
Super Monaco GP	89.-
Super Shinobi	79.
Thunderforce III	99.-
Zany Golf	109.
SEGA GAME GEAR	399.-

GAMEBOY

Artikel	Preis
Game Boy Incl.Tetris	169.-
Light Boy	79.-
Tragetasche (Hard Case)	49.-
Baloon Kid	49.-
Burai Fighter Deluxe	49.-
Golf	49.-
Kwirk	49.-
Qix	49.-
Pinball-Revenge of the Gator	49.-
Solar Striker	49.-
Spiderman	49.-
Super Mario Land	49.-
Tennis	49.-
Wizards and Warriors	49.-

Atari Lynx

Artikel	Preis
Grundgerät	299.-
Blue Lightning	59.-
California Games	59.-
Chips Challenge	59
Electrocop	59
Gates of Zendocon	59.-
Gauntlet III	79.-
Klax	79.-
Slime World	79.-

C 64 Disk

Artikel	Preis
Bards Tale III	59.-
Battle of Napoleon	69.-
Champions of Krynn	75.-
Dragon Wars	49.-
Gunship	49.-
Mikroprose Soccer	49.-
Oil Imperium	45.-
Panzerstrike	69.-
Pirates	49.-
Rings of Medusa	49.-
Sim City	59.-
Turn It	29.-
Turrican	39.-
Ultima V	69.-

IBM

Artikel	Preis
Battle Chess II	89.-
Centurion Def.o.Rome	79.-
Champions of Krynn	79.-
Das Stundenglas	89.-
Fligh IV dt.	159.-
Flight of the Intruder	109.-
Indiana Jones	79.-
Ishido	89.-
Larry III	119.
Legend of Faerghail	89.
LHX Attack Chopper	109.-
Loom	69.
Midwinter	79.-
Might and Magic II	99.
Murder	69.-
Oil Imperium	69.
Oil's Well	59.-
PGA Golf Tour	79.-
Populous	79.
Ports of Call	99
Railroad Tycoon	109.-
Rings of Medusa	79.
Silent Service II	99.-
Sim City	89.
Team Yankee	99.
Test Drive III	89
Their finest Hour	89.-
The Secret of Monkey Island	69.-
Ultima VI	99.-
Wolfpack	109,-

Amiga

Artikel	Preis
Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
688 Sub	75.-
A-10 Tank Killer	89
Cadaver	79.-
Curse of the Azure Bonds	89.-
Dragons Flight	89
F 16 Falcon	79
F 16 Mission Disk II	59.-
F 19 Stealth Fighter	89.-
Fatal Heritage	79.-
Immortal	79.-
Imperium	79.-
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75.-
Larry III	119.-
Legend of Faerghail	89.-
M1 Tank Platoon	89.-
Midwinter	89.-
Might and Magic II	89.-
Operation Stealth	75.-
Pirates	79.-
Pool of Radiance	75.-
Populous	69.-
Rings of Medusa	79.-
Sim City	89
Starflight	69
Team Yankee	89.-
Their finest Hour	89.-
Trans World	79.-
Turrican	59.-
Ultima V	89.-
Unreal	89.-
Wild West World	109.-
Wings	89.-

Ankündigungen Dezember/Januar

Titel	System
TV Sports Baseball	Amiga
Sim Earth	Amiga ST IBM
Dragon Wars	Amiga
Harpoon	Amiga
Monkey Island	Amiga
Wolfpack	Amiga
Chaos Strikes Back	Amiga
Bards Tale III	[illegible]
Cadaver	[illegible]
Dungeon Master	[illegible]
It came from the Desert	[illegible]
Kings Quest V	IBM
Trans World	IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten [illegible] Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

dem Schlüssel gelangt er in die Hotelsuite. Dort schlägt zum ersten Mal die Stunde von Helmut, dem Kleinen. Angeseilt mit der Zahnseide läßt Mr. Manley Helmut in den Badewannenabfluß hinab. Im Abfluß findet Helmut einen Reinigungs-Bon. Les nimmt die Seide wieder an sich und geht zur Reinigung. Den Bon gibt er Susie und nimmt den weißen Anzug des Kings in Empfang. An der Rezeption laßt ihr Mr. Fabulous ausrufen. Ungestört kann Les sich nun neben die schöne Lyla setzen und ihre Sonnenbrille einstecken. Per Anhalter geht es nach Kingdom (Eingabe: Thumb). In der Telefonzelle verwandelt Les sich in den "King" und tritt als Elvis-Verschnitt in Red's Bar auf. Nun darf Les in die Villa des Kings. Helmut schaltet die Alarmanlage im Rachen des Bären aus. Nebenan findet Les die Gitarre und das Mikrofon. Die gerissene Gitarrensaite wird durch die Zahnseide ersetzt. Im Wandschrank des Schlafzimmers befindet sich ein geheimer Mechanismus, der einen versteckten Ausgang freigibt. Der "King" rutscht die Stange hinab und gelangt in die Küche. Unter der Küchentheke findet Les ein Brot. Mit Erdnußbutter, Brot und der Banane aus dem Eßzimmer kann der King sich nun sein geliebtes Sandwich zubereiten. Der King hat seinen letzten großen Auftritt dann wieder in Red's Bar. *vw*

TV Sports Football

Matthias Süß aus Bielefeld ist begeisterter American Football-Fan, kein Wunder also, daß er sich besonders gut bei Cinemawares Sportsimulation auskennt.

"It's Touchdown-Time"

Hier die Tips, die für das Angriffsspiel die Pro-Set-Formation und für das Verteidigungsspiel die 4-3-Defense voraussetzen.

Die Mannschaftsaufstellung:

Vor dem Sturz ins Ligagetümmel sollte man den Teameditor bemühen. Nicht nur, um seinen Namen an die jeweilige Lieblingsposition zu stellen, sondern, um einigen taktisch wichtigen Spielern die entsprechenden Eigenschaften zuzuteilen.

Die Lines:

Sie sind die Basis eines guten Angriffs-(Offense Line) oder Verteidigungsspiels (Defense Line).

Die Offense Line muß Löcher in die Defense Line reißen, damit die Runningbacks durchlaufen können oder bei Paßspielzügen den Quarterback vor blitzenden Linebackern schützen. Die Defense Line hat die Aufgabe, gerade dieses Aufreißen von Löchern zu verhindern, oder aber selber Löcher zu schaffen, durch die die eigenen Linebacker blitzen können.

Für OL und DL also Ränge zwischen 8 und 14.

Die anderen Offensespieler:

Da mein Offense-Tip für bevorzugtes Spielen aus der Pro-Set-Formation gilt, kann man den Fullback (FB) vernachlässigen (spielt auch nicht in der Shotgun).

Wichtig hier: zwei gute Halfbacks und ein guter Reciever.

Ränge also LHB 2, RHB 4-7, RWR 5-10.

Natürlich gehört der Quarterback (QB) zu unseren bestbezahlten Spielern, d.h. Rang 3-6.

Die anderen Defense-Spieler:

Mein Defense-Tip gilt für bevorzugtes Spielen aus der 4-3-Defense. Das macht die Outsidelinebacker nahezu überflüssig, da sie auch in der 6-1- bzw. 6-1-Key-Formation nicht spielen.

Empfohlene Ränge für die nunmehr wichtigen Spieler: LILB 1, RILB 3, LCB 9, RCB 10, LS 12, RS 4

Spezialisten:

Kicker (K) mindestens Rang 13!

Man stelle sich vor: Beiden Teams gelingen zwei Touchdowns, der Gegner verliert 14:13, weil er so blöd war und den miesesten Kicker der Liga (Rang 15 o. geringer) gekauft hat.

Punter (P) kann ruhig Rang 15 bekommen.

Nicht ganz so wichtig, aber für die letzten Ränge haben wir uns ja den FB und die OLB aufgehoben.

Zum Spiel:

Naturlich kann man hier kein ganzes Spielgeschehen beschreiben, aber mit "unserem Team" (s.o.) gibt es zwei nahezu sichere Wege zum Touchdown

a) Der Arbeits-Touchdown

Hierbei ist es wichtig, zu wissen, auf welcher Seite des Spielfeldes der nächste Spielzug losgeht. Sieht man auf dem Monitor den rechten oder linken Spielfeldrand?

Annahme: Auf dem Monitor sieht man den rechten Rand.

Auswahlformation: Pro-Set

Auswahlspielzug: oben rechts

Nach dem 1. o. 2. "Hot-Hot" den Feuerknopf drücken und halten (dies garantiert die Durchführung eines Laufspielzuges). Der LHB wird den Ball bekommen und auf der linken Seite bestimmt einige Meter machen. Ist der LHB dann gestoppt, wird beim nächsten Spielzug auf dem Monitor der linke Spielfeldrand zu sehen sein.

Auswahlformation: Pro-Set

Auswahlspielzug: oben rechts mit Feuerknopf, dann wie vorher.

Da diesmal der Spielzug mit dem Feuerknopf ausgewählt wird, wird er "gespiegelt", d.h. er geht jetzt über den Righthalfback. Hat dieser den neuen 1. Down dann noch nicht erreicht, einfach nochmal über links gehen. Im allgemeinen erhält man so innerhalb von zwei oder drei Downs immer einen 1. Down und somit beizeiten auch den ersehnten Touchdown.

b) Der "intelligentere" Touchdown

Natürlich wird das o.g. Verfahren nur gegen den "Robo-Coach" gelingen. Ein menschlicher Gegenspieler wird das nicht zulassen. Daher sollte man in lockeren Abstanden einen Paßspielzug einstreuen. Dazu wird aus dem Pro-Set-Auswahlbild der untere linke Spielzug ausgewählt. Bei diesem Spielzug wir der Rechte-Reciever eine Route laufen, die ihn in die Mitte des Feldes, hinter die gegnerischen Linebacker und vor die Safeties, bringt. Man muß dann nur den eigenen QB, nach dem ersten 'Hot-Hot", nach hinten ziehen, warten, bis der Reciever fast die Feldmitte erreicht hat und dann den Ball durch Drucken des Feuerknopfes dem Reciever zuspielen. Sollte der Reciever doch einmal gedeckt sein, so beobachte man die Runningbacks. Auch auf sie darf man passen.

Mit diesen Spielzügen dürfte es, insbesondere gegen einen Mitspieler, recht interessant sein. Wahrscheinlich wird er vor Wut in den Joystick beißen. Da beide Varianten aus der Pro-Set-Formation gespielt werden, wird er nie genau wissen, ob man über außen lauft oder nach innen paßt. *vw*

Ultima VI

Christian Kutsch aus Essen hat noch eine kleine Ergänzung, die Euch das Reisen mit dem "Orb of the Moon" erleichtert. Ihr müßt den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmt Ihr der Karte.

Sascha Braun aus Dudweiler kann allen Helden helfen, die noch Probleme mit dem "Codex" haben.

Mit seinem Tip gelangt man auf der "Isle of the Avatar" an den Codex, ohne daß man an den drei Schreinen der Gargoyles gebetet hat. Um an den Tempel zu kommen, braucht man den Ballon. Ihr legt ihn direkt am Anfang des braunen Weges, der zum Tempel des Codex führt, auf den Boden. Jetzt schiebt Ihr ihn noch ein Feld nach rechts, so daß der Korb auf dem Gras liegt. Bevor man in den Ballon hineinsteigt, läßt man durch "Wind Change" den Wind aus Süden wehen. Wenn der Ballon richtig plaziert ist, schwebt er genau zwischen Weg und Bergen. Sollte der Wind den Korb von der richtigen Stelle weggeweht haben, muß man ihn wieder dorthin zurückschieben

Der Wind treibt uns nun genau auf die rechte Statue, die uns den Eintritt sonst verweigert. Normalerweise kann man im Ballon einfach über sie hinwegfliegen und erreicht nun den Schrein des Codex. Jetzt legt man nur noch beide Linsen und den "Vortex Cube" mit den "Moonstones" an die richtigen Stellen, und schon sind wir ein Stück weiter. *vw*

Invest

Finanzhai Sönke Fercho aus Wilhelmshaven erleichtert Euch den problemlosen Einstieg in die Welt der Hochfinanz.

Anfangs solltet Ihr einen Industriezweig wählen, der möglichst hohe Profite abwirft: Die Autoindustrie und der Berg- und Schiffsbau haben sich als besonders profitabel erwiesen. Außerdem solltet Ihr immer eine hohe Feuer- und Unfallversicherung abschließen. Geht ruhig auf 2 500 000 Mark, wenn Ihr geringeren Schaden erleidet, könnt Ihr noch zusätz-

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	AVATAR	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spiritually	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Teleportieren leicht gemacht: Ein Avatar für alle Fälle.

lich absahnen. Mit dem Gewinn solltet Ihr unbedingt einen Arbeiter abwerben. Beträge zwischen 40000 bis 50000 Mark sollten Euch qualifizierte Mitarbeiter einbringen. Möglichst auch Aktien kaufen, dann habt Ihr in Notlagen ein gutes Finanzpolster. Nicht auf einen Detektiv verzichten, wenn er einen Sabotageakt aufdeckt, springt meist ein hübsches Sümmchen dabei raus und die Mitspieler kommen in Geldnot. Versucht einmal alle Aktien einer Firma zu kaufen. Wenn Ihr die Aktienmehrheit habt, wird Euch die Firma gutgeschrieben. Jetzt könnt Ihr einen Teil der Aktien wieder verkaufen; die Firma bleibt trotzdem in Eurem Besitz. Viel Spaß beim Geldscheffeln! *vw*

Fish

Eins der besten Magnetic Scrolls Adventure war zweifellos "Fish": Eine witzige Geschichte und knackige Rätsel lassen auch heute noch Freude aufkommen. Horst Retzer-Eberl aus Ingolstadt hat das gute Stück für uns noch einmal durchgespielt und liefert eine Komplettlösung.

Ziel dieses Adventures ist es, eine Stadt namens Hydropolis vor dem Untergang zu bewahren und eine gefährliche Verbrecherorganisation, "The Seven Deadly Fins", wieder einzufangen, nachdem die Euren Jungs aus dem Hinterzimmer entkommen konnten. Zur Lösung des Adventures sind alle 501 Punkte zu erreichen. Das Spiel ist zeitbegrenzt, so daß man eingabeorientiert spielen muß, um das Ende auch zu einem "Happy-End" zu machen. Wir beginnen also in einem Goldfischglas, in welchem wir unseren Urlaub verbringen. Dieser wird jäh unterbrochen, als ein kleines Schloß in unser Glas geworfen wird. Da wir aber auf dem Rücken schwimmen, drehen wir uns erst mal um, schwimmen dann ins Schloß und erspähen dort drei Warps. Tja, betreten wir zuerst den Jagged Warp. Warpen ist wie Autofahren, nur daß du das Auto bist, gell! Angekommen im Back of Van spüren wir erst mal die Kälte, also nix wie rein in die Jeans. Vorne im Wagen findet sich unter einem Haufen Dreck eine Lampe, die wir einschalten. Jetzt können wir uns auf den Weg machen. Bei der Abtei sitzen einige Hippies rum, und die mögen es nicht, wenn man mit ihren Sachen durch die Gegend spaziert. Also immer vorher das Licht ausmachen, o.k. Am Ruined Nave findet sich ein Kirchenstuhl, mitnehmen. Bei Ruined Transept den Stuhl wieder ablegen, hier brauchen wir ihn später noch. Wir betreten die Catacombs, wühlen ein bißchen im Dreck und finden einen Zugang in den Altar Room. Dort nehmen wir das Seil mit und gehen wieder nach oben. Wir steigen auf den Stuhl, binden das Seil um den Wasserspeier (Gargoyle), der dort steht, gehen wieder nach unten und ziehen am Seil. Hurra! Samt Gargoyle geht's jetzt wieder in den Altar Room, wobei es sich empfiehlt, die Tür in den Catacombs mit dem entsprechenden Deckel zu verschließen (wütende Hippies sind kein Spaß!). Wir setzen den Gargoyle in den Altar ein; es passieren allerlei lustige Dinge, wir schnappen uns den Kelch und zuletzt das Grommet. Schwups, und schon sind wir wieder im Goldfischglas. Betreten wir jetzt den Small Warp. Wir stehen in der Plush Lounge, und hier nervt schon so ein Typ, der anscheinend kaffeesüchtig ist. Also Kaffeemachen ist angesagt, aber nicht mit uns. Wir fragen einfach Rod, er macht den Kaffee. Im Abfalleimer findet sich eine Kassette. Wir gehen in den Store Room und greifen uns alles, was rumliegt (Kassetten). Im Secondary Control Room schließen wir die Tür, drücken den Knopf. Wir öffnen den Schrank und lassen den dort

STARKILLER

Wo Violinen schluchzen. . .

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt



drinnen gefundenen Reiniger durchs Tape Deck laufen. Wir stellen die Lautstärke (fader) auf 5 und spielen alle drei Kassetten ab, wobei auf der letzten eine Botschaft zu hören ist. Im Office unseres Chefs öffnet man den Aktenschrank mit der in der Botschaft enthaltenen Kombination, nehmen uns die Spindel und Schwups schon wieder. Ab geht's in den Smooth Warp. Auf einer Lichtung angekommen, treffen wir auf Mickey Blowtorch, einen Exkollegen von uns. Geht ihm aus dem Weg, er ist nicht so recht klar im Kopf (zuviel gewarpt, was?). Wir gehen in die Schmiede, öffnen Käfig und Schrank, nehmen Zange, Hammer, Tiegel und Handschuhe. Wenn wir die Schmiede verlassen, freut sich der Papagei, fliegt davon und das ist gut so. Wir gehen wieder zu Mickey und warten, bis er verschwindet, um nach der Explosion zu schauen (irgendwie ist der Vogel explodiert, ich hab's auch nicht so ganz gerafft). Wir untersuchen den Baumstumpf, finden eine Gold Disc und nehmen sie mit. In der Schmiede nehmen wir jetzt die Gußform aus dem Käfig, ziehen die Handschuhe an, schmeißen die Disc in den Tiegel, halten ihn mit der Zange ins Feuer und schutten dann das flüssige Gold in die Form. Wir gehen jetzt folgenden Weg: W, W, NW, NE, E und warten dort, bis die Form abgekühlt ist, zerschlagen diese mit dem Hammer und nehmen uns den Ring. Wuups zurück im Glas, großes Lob, aber jetzt geht's erst richtig los. Es ist ein Large Warp entstanden, den wir auch sofort benutzen. Wir landen in einem Körper, halb Mensch, halb Fisch, der auf Dr. Roach hört. Wir untersuchen die Wohnung, finden einen Fahrschein, eine tatty card und eine fisa card. Wichtig ist außerdem ein Computer-Paßword und der Termin für eine Besprechung mit dem Prinzipal. Wir öffnen die Tür, schalten das Licht aus und verlassen unsere Wohnung, ohne abzuschließen (hat beides einen Sinn, später!). Mit der Bahn fahren wir zur:

Opah University: Im Restaurant kaufen wir ein Sachet, und weiter geht's zur Besprechung beim Prinzipal. Hier erfahren wir nur, daß ein Mitarbeiter des Projekts zum Verräter geworden ist und wir ihn entlarven müssen, sonst ist ganz Hydropolis dem Untergang geweiht.

In der Bibliothek finden wir ein Buch, in dem wir solange blattern, bis wir auf eine Seite stoßen, auf der das Wheel abgebildet ist. Wir reißen diese Seite aus dem Buch. Vor dem Labor angekommen, stecken wir unsere tatty card in den Schlitz und betreten das Labor. Wir hacken uns in den Compi ein, erfahren einiges über das Projekt. Was uns aber mißtrauisch macht, ist ein Spiel namens Shutdown, das besonders gut gesichert ist. Erst mal raus aus dem Computer. Im Store Room schauen wir uns die Wallchart an und führen in den Protocopier unsere Buchseite ein. Tja, und schon steht es vor uns, das Focus Wheel. Ganz wichtig: Schaltet das Gerät nach der Benutzung aus. Wir fahren nun nach:

Eelpout: Im Secondhandshop entdecken wir unser eigenes Fishton (geklaut, ha, ha), da es uns aber nicht gelingt, das Radio Case zu bekommen, wollen wir doch wenigstens unser Eigentum zurückkaufen. Im Hardware Shop kaufen wir die Schraubenzieher und die Tasche, im Music Shop die Ohrenstöpsel. Erstmal in die Kneipe und frusttrinken, denken wir uns. Hier treffen wir auf einen Betrunkenen, der sich als ehemaliger Mitarbeiter des Projekts entpuppt. Wir besorgen ihm was zu trinken, er schenkt uns dafür eine alte ID-Card. Wir kaufen noch ein paarmal was zu trinken, der Barkeeper ist entzückt über solch einen netten Mann und bietet uns einen Cylinder zum Verkauf an. Kaufen! Leider taucht einer der Fins auf und entwendet uns das Teil, doch wir bekommen die Information, daß sich in unserer Wohnung ein Warp aufgetan hat, in welchem wir den Cylinder finden konnen. Aber zuerst gehen wir in den Clothing Shop, wo wir eine Krawatte und eine Sonnenbrille erstehen. Jetzt fahren wir nach:

Padlington: Vor unserem Appartment findet sich das Radio Case, das wir mitnehmen (aber nur wenn ihr das Fishton zurückgekauft habt). Jetzt bitte abspeichern! Wir betreten den Dark Warp. Es ist etwas kompliziert, es muß eine ungerade Anzahl an Ausgängen vorhanden sein. Ist das nicht der Fall, sollte man nach oben schwimmen. Hat man eine ungerade Zahl an Ausgängen, schwimmt man zunächst in alle Ecken (NW-NE-SW-SE), dann nach oben. Dies wiederholt sich so-



lange, bis sich der Cylinder finden läßt. Nach oben verlassen wir den Warp wieder (muß man öfter probieren). Wir fahren weiter nach: Battersea (vielleicht vorher nach Opah und all die wertvollen Sachen ins Labor): Wir können die Drucktür nur dann öffnen, wenn alle Schalter in Hydropolis ausgeschaltet sind (Lichtschalter zu Hause, Protocopier-Schalter). Jetzt muß alles ganz schnell gehen, sonst gibt's zum Abendessen durchgedrehten Fisch. Wir entfernen bei der Curve die Schraube mit dem Screwdriver und kommen so zum nächsten Teil, dem Filter. Weiter geht's nach:

Museum: Wir öffnen im Alarm Room das Sachet, das Plankton macht die Infrarotstrahlen sichtbar, und wir können nen ungehindert in den Crystal Room gehen und den Crystal mitnehmen. Von hier geht's nach:

Pickerel: Wir gehen nochmals in den Pub und laden den Kollegen, der das Spiel Shutdown im Compi gesichert hat, in die Disco ein. Sollte dieser nicht da sein, einfach nur warten, der kommt schon. Wir fahren weiter nach:

Opah University: Mit der Karte unseres Exkollegen lassen sich nun neue Welten erforschen, neue Zivilisation und neues... ah, Quatsch. Wir öffnen die Tür im Foyer und kommen so in den Research Wing. Hier entdecken wir den Crystal Tuna, mit dem wir unseren Crystal tunen, gut was? Im Tower werfen wir den Cylinder in die Tasche, öffnen ihn und fliegen mit unserem selbstgebastelten Ballon zur Roof. Hier lassen wir sofort die Tasche los, greifen uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer und stürzen uns mit einem Sprung wieder nach unten (Vorsicht: alles andere ist tödlich!). Es ist jetzt wohl an der Zeit, sich mit dem Kollegen vor der Disco zu treffen. Vorher setzen wir allerdings die Sonnenbrille auf und stecken die Ohrenstöpsel in unsere Fischohren. Wir geben unserem Kollegen die Krawatte und gehen in die Disco. Tja, das ist das Ende für den Fin in unserem Kollegen. Krach, Bumm, Schepper, Blitz. Weiter geht's ins Labor und den Stream Regulator anhand der Formel im Computer zusammenbauen. Und das geht so: Fix filter at wheel, fix crystal at bridge, fix bridge to filter, tie filter with case. Jetzt hat man den Regulator. Im Project Room versuchen wir, den Akzelerator mit Hilfe des Hyperdrivers aus dem Device zu bekommen, doch unser jetzt wieder normaler Kollege warnt uns davor. Die Schraube ist über das Spiel Shutdown gesichert (Bombe!). Ziel dieses Spiels ist es, von einer zufälligen Buchstabenkombination auf das Wort Water zu kommen, wobei sich jeder Buchstabe um 25 Schritte maximal verändern läßt. Allerdings verändern sich dabei auch die anderen Buchstaben. Der Trick dabei ist die Zurückrechnerei. Spalte 2 und 3 müssen zugleich auf A T, Spalte 4 und 5 zugleich auf E R kommen. Spalte 1 muß dann nur noch auf W eingestellt werden Haben wir also Shutdown gelöst, läßt sich die Schraube im Project Room entfernen, der Akzelerator herausnehmen und durch den Regulator ersetzen *vw*



DR. BOBO ANTWORTET

Chaos strikes back (Atari ST)

Marcel Kreitlow aus Hilden hat ein Problem mit dem guten Lord Chaos. Er ist auf dem Weg des Ninjas schon bis zum "Diabolic Demon Director" gekommen. Jetzt versucht er die Steinmonster auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld zu locken, damit sich die Fallgrube nördlich davon schließt. Leider wollen die steinigen Burschen nicht so, wie er will. Kann ein braver Held aus der Leserschaft helfen?

In diesem Zusammenhang noch einmal eine Frage, die offensichtlich viele von Euch beschäftigt: Wie kann man Lord Chaos in "Dungeon Master" endgültig den Garaus machen? Selbst wenn man den "Firestaff" hat, ist das eine ganz schön knifflige Angelegenheit. Kann jemand von Euch die genaue Vorgehensweise beschreiben? *vw*

Ultima IV (MS-DOS)

Markus Roth hat ein großes Problem. Er hat sich bis jetzt erfolgreich als falscher Prophet durchgeschlagen. Er hat sich den Vortex Cube geholt, die Linse repariert und auch die zweite Linse hergestellt. Dann hat er sich den Heißluftballon gebaut und ist zum Gargoyle-Schrein geflogen. Nach der Eingabe von "Talk-Shrine" erhält er immer die wenig vielversprechende Antwort: "Thy deeds make thy unworthy of enlightment, return when they path is more focused." Kann das am "Amulet of Sublimission" liegen, welches er vom Lord Draxinusom erhalten hat? *vw*

Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hat, wie viele andere, ein paar Fragen zu diesem komplexen Rollenspiel.

1. Wo findet man "The long One" im 9. Jahrhundert?

2. Wie kommt man mit dem Element Orb aus Dawn's Mist Dungeon? (Immer wenn man raus will, erscheint nur "The Orb denies you Exit".)

3. Wie kommt man in Mandagual's Lair?

4. Wie kommt sein Kleriker durch die Barriere in Coraks Cavern, wie gelangt er zu Coraks Body? *vw*

STARKILLER

Wenn Experten sprechen. . .

Grafik Rolf Boyke







Die Antwort zu Legend of Zelda

Michael Bloch aus München kann Tina Siller weiterhelfen. Sie fand im neunten Level weder den roten Ring noch den silbernen Pfeil. Der rote Ring ist ganz oben in dem leeren Feld. Durch Sprengen der unteren Wand wird der Zugang frei. Der silberne Pfeil ist ganz links im mittleren Raum. Durch einen Geheimgang in der mittleren Spalte ganz unten gelangt man ans Ziel. *vw*

Tower of Babel

Markus Alexander Schuba aus Willich beschäftigt sich seit längerer Zeit mit dem Strategiespiel "Tower of Babel". Jetzt ist er auf ein scheinbar unüberwindliches Problem gestoßen: Bei Turm E der fünften Gruppe (Grabbing at Straws) lautet die Aufgabe, zwei Klondikes einzusammeln. Die gegnerischen Einrichtungen sind hier jedoch so geschickt plaziert, daß er bislang immer nur einen der beiden Klondikes erreichen konnte. Wer hat den Turm schon gelöst und kann ihn aus dieser mißlichen Lage befreien? *vw*

Y's (Sega Master)

Jempi Potz aus Luxemburg pfeift, zusammen mit seinem Sega, aus dem letzten Loch. Bei "Y's" hat er zwar das vorletzte Buch und das durchsichtige Amulett gefunden, weiß nun aber nicht mehr, wie er wieder durch den Raum mit dem Gas kommt. Schnelle Hilfe von Euch ist gefragt. *vw*

Die Antwort zu Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt hatte zwei Fragen zu Dragon Wars. Stephan Gerats aus Stuttgart weiß Rat. Zuerst in die "Dwarf Clan Hall" gehen und "Soften Stone" sprechen. Den Spruch gibt's in Freeport bei einem Magier für 1000 Goldstücke. Jetzt in "Apsu Waters" die Vulkangegend aufsuchen. Dort verbirgt sich ein Eingang zur "Dwarf Forge". Da man vorher die Zwerge befreit hat, trifft man jetzt einen Schmied dort, dem man den Schädel von Roba gibt. Der Zwerg schickt einen nun zur Insel in "Irkalla's Realm", dort erhaltet Ihr dann das echte "Sword of Sodan".

Noch ein nützlicher Tip: Oberhalb der Brücke von "Purgatory" befindet sich noch eine Brücke, dort findet Ihr im ersten Gebaude eine Kiste mit Gegenständen und 500 Goldstücken, die sich immer wieder neu auffüllt, wenn Ihr die Brücke wieder betretet. Besonders nützlich sind dabei die "Grey Arrows". Sie erhöhen den Attack-Status und können auch mehr Schaden zufügen. *vw*

Die Antwort zu Bard's Tale III

Holger Ostheim aus Nidderau beantwortet die Frage von Andreas Schwederski. Er hing in der letzten Dimension "Malefia" fest und suchte das "Death-Horn".

Das sagenumwobene Death-Horn kann, wie die meisten anderen Waffen auch, am Ende eines Kampfes gefunden werden. Wohl dem, der es besitzt: Es wirkt wie das normale Fire- oder Frost-Horn, mit dem Unterschied, daß, anstatt der normalen Hitpoints, alle Gegner einer Gruppe mit einem Critical-Hit getroffen werden. Holger fand das Death-Horn unglücklicherweise erst im letzten Kampf vor Taran, aber dort ging es dann richtig rund. Hier sind einige Tips, wie man das Spiel auch ohne Death-Horn beenden kann: Wichtig ist, daß man ein oder zwei sehr gute Diebe entwickelt hat. Mit der "Hide in Shadow"-Option können sie sich an einen Gegner heranschleichen und einen Critical-Hit anbringen. Einmal versteckt, werden die Diebe nicht mehr angegriffen und auch von keiner magischen Attacke getroffen. So können sie ohne Probleme die härtesten Gegner überwältigen. Um gute Diebe zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie neu zu erschaffen. Nun geht man mit ihnen in den Tempel des Mad Gods und bringt mal kurz Brilhasti um. Dann ab zum Review Board und auf den Level 35 befördern lassen. Alle Fähigkeiten sind jetzt auf 99 Prozent. Um zu Brilhasti zu kommen, einfach "Sword" eingeben und durch das Portal "hinter" Euch ein Stockwerk tiefer gehen. Brilhasti befindet sich ganz oben links. *vw*



SCHUMMEL-ECKE

Wings (Amiga)

Frank Schumann aus Gevelsberg will Euch zu besseren Abschußquoten verhelfen. Findet Ihr es nicht auch lästig, das Euer Computer-Mitpilot immer die Maschinen herunterholt und Ihr trotz heldenhaftem Einsatz leer ausgeht? Kein Problem. Wenn Euer Kumpel einen Flieger abgeschossen hat, solltet Ihr, solange der Gegner noch in der Luft ist, tüchtig mit der Maschinenkanone draufhalten. Oft wird Euch dann der Abschuß gutgeschrieben, obwohl der andere Pilot die ganze "Arbeit" hatte. *vw*

Apprentice (Amiga)

Zauberlehrlinge aufgepaßt! Hier einige Paßwörter von Stephan Hartmann aus Stuttgart. Wenn Ihr schon mal entferntere Welten anschauen wollt, gebt einfach folgendes ein.

GUILD (für Welt 5)
SPELLS (für Welt 8)
DRUID (für Welt 12)
FAERIE (für Welt 14)

Nun noch ein paar Informationen für diejenigen, die wissen wollen wo sie hingeraten, wenn sie durch die Türen mit Totenkopf gehen.

In Welt 6 zu Welt 24
In Welt 7 zu Welt 26
In Welt 8 zu Welt 27
In Welt 12 zu Welt 34
In Welt 34 zu Welt 13
In Welt 14 zu Welt 37
In Welt 37 zu Welt 15 *vw*

Starflight 2 (MS-DOS)

Sternenflieger Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat noch eine kleine Ergänzung zum Sternenepos.

Wenn man in Starflight 2 beim Endkampf gegen die Uhls 117/152 (Planet 2) während des Eintritts in den Encounter oft die Leghk-Battle-Jumper-Taste (F9) drückt, kann man das Kampfgeschehen verlassen und direkt in den Orbit um den Planeten gehen. Praktisch. *vw*

Prince of Persia (MS-DOS)

Stefan Winter aus Aachen zeigt uns, wie man bei "Prince of Persia" ohne größere Probleme bis in den vierten Level kommen kann. Bei der MS-DOS-Version drückt Ihr einfach die Tasten "Shift" und "L" gemeinsam, und schon kommt Ihr einen Level weiter. *vw*

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Martina Rainbold aus Hamburg liefert die restlichen Levelcodes zum Grübelspiel.

Australien: OHBJAIOD
Schweiz: OHBJAJKG
USSR: OHBJAKGJ
Osterreich: OHBJALCM
Taiwan: OHBJAMLC
Japan: OHBJANHF
China: OHBJAODI *vw*

Grand Monster Slam (Amiga)

Jörg Rieger aus Linden empfiehlt folgendes: Wenn im Hauptmenü "The King allows..." erscheint, einfach "Losers. help!" eingeben. Jetzt solltet Ihr keine weiteren Probleme mit dem Spielgeschehen haben. *vw*

Sword of Sodan (Amiga)

Mochtet Ihr unsterblich werden? Dann hört auf den Rat von Frank Raum aus Nürnberg.

Wählt für das Spiel die Frau aus und laßt sie im ersten Level sterben. In der Rangliste gebt Ihr dann Euren Vor- und Zunamen ein und anschließend die Zahl 300. Jetzt nur noch auf "Return" drücken. Siehe da, beim nächsten Spiel habt Ihr unbegrenzte Leben zur Verfügung. *vw*

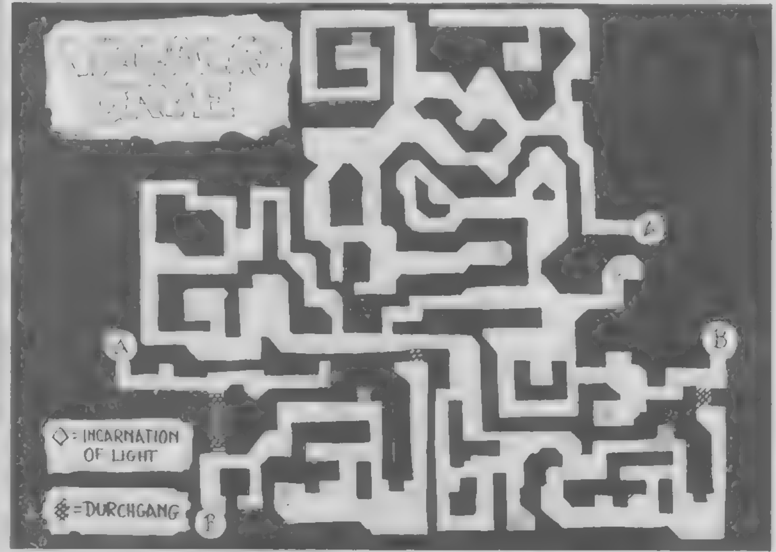


Während ich den Großteil meiner Freizeit mit NCS' Joypad-mordenden Ballerorgie "Hellfire" verbringe oder (zur Entspannung) mit einem zweiten Spieler in die Tiefe von Taitos Arcade-Hit "Sagaia" abtauche, tüftelten einige Leser wirklich originelle Tips aus: So findet Ihr auf diesen Seiten sowohl ein "Apfelmännchen"-Construction-Set für das Lynx, als auch eine kleine, aber feine (Um-) Bauanleitung für das Import-Mega Drive. Damit Rollenspieler nicht von vorneherein weiterblättern, gibt's zur Abwechslung mal wieder eine schöne Komplettlösung zu einem Vertreter dieses Genres. Heinrich Max aus Hoheneiche kassiert mit seiner umfangreichen Führung durch die Märchenwelt von "Super Hydlide" 500 Mark für den Videotip des Monats. Den Spaß an diesem Rollenspiel wird die Lösung Euch hoffentlich nicht nehmen. Betrachtet sie als Hilfestellung, die Euch viel Raum für eigene Entdeckungen läßt; die beiden Karten behandeln nur die zwei schwierigsten Dungeons. Wohlan, genug eingeleitet, jetzt könnt Ihr Eure Joypads einstöpseln und seit Wochen "gepauste" Schlachten, Jagden und Expeditionen wieder aufnehmen. *wi*

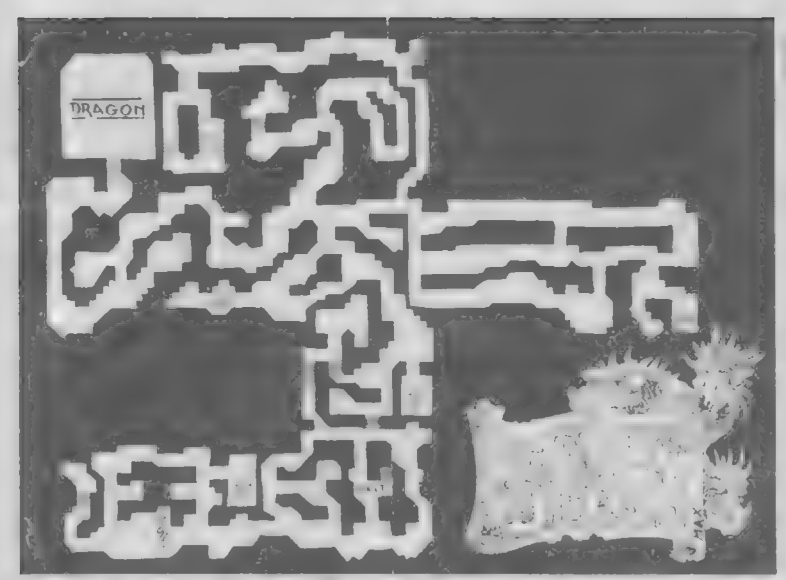
TIP DES MONATS

Super Hydlide (Mega Drive)

Im Lande der Feen hängt der Haussegen mal wieder schief. Überall in dem sonst friedlichen Reich tauchen auf einmal Monster und Ungeheuer in rauhen Mengen auf. Dies beunruhigt die friedliche Bevölkerung zutiefst. Ein tapferer Mega-Drive-Besitzer muß her, der den Mut hat, das Rätsel der Untiere aufzudecken. Heinrich Max aus Hoheneiche hat's schon hinter sich gebracht, nimmt alle "Super Hydlide"-Neulinge auf ihrem Weg durchs Märchenland jedoch gerne bei der Hand: Zunächst solltet Ihr Euch die Stadt der Wälder genau ansehen und dort alle Passanten, die umherlaufen, befragen. Macht Euch mit dem Tag/Nacht-Rhythmus vertraut, geht immer rechtzeitig zu Bett und sorgt dafür, daß Euer Held immer zu den vorgegebenen Zeiten seine Mahlzeit nehmen kann. Jeder Verstoß gegen diese Verhaltensregeln wird vom Spiel gnadenlos mit schmerzhaften Abzügen vom Lebensenergiekonto quittiert, die in schlimmen Fällen sogar den Tod des Helden bedeuten können. Übrigens speichert Ihr jedesmal, wenn Ihr in den Kneipen übernachtet, den Spielstand ab. Um sich mit diesen Regeln vertraut zu machen, ist es nützlich, die Stadt zu verlassen und durch die nahegelegene Umgebung zu wandern. Allerdings solltet Ihr keinesfalls die Stadt ohne eine Waffe verlassen. Schwach wie der Held zu Anfang nun einmal ist, zeigt sich eine Schleuder (Sling) als sehr praktikabel. Sie ist einerseits nicht zu schwer, andererseits eine Schußwaffe, so daß Euer Held nicht auf Tuchfühlung an die Monster herangehen muß. Am besten ist es, Geld und Erfahrungspunkte zu sammeln. Übrigens werdet Ihr im Laufe des Spiels einer Menge versteckter Gegenstände hinterherjagen müssen. Diese Dinge sind unsichtbar und werden nur durch ein akustisches Signal angezeigt, wenn Euer Held darüberläuft. Um die Gegend kennenzulernen, solltet ihr eine Wanderung in westlicher Richtung unternehmen. Wandert so lange weiter, bis Ihr an einen Fluß gelangt und folgt diesem in nördlicher Richtung. Schon nach wenigen Bildern wird der Wasserlauf nach Osten abbiegen und über einem See eine Art Halbinsel bilden. Dort findet Ihr einen Geldwechsler, der all Euer Geld in die leichteste mögliche Münzform verwandeln wird. Damit könnt Ihr das Gewichtsproblem Eures Helden leichter in den Griff bekommen. Wenn Euer Held ein paar Level gewachsen ist und sich ein wenig Gold erkämpft hat, solltet Ihr Euch eine Keule (Club) zulegen. Diese Waffe ist in Verbindung mit einem eventuell vorhandenen Dauerfeuer am Joystick ein echter Gewinn. Sehr nützlich sind auch die Zaubersprüche, die Ihr in der Waldstadt lernen könnt. Besonders die ersten beiden, Gegengift und Illusion. Hat der Held noch Tragkraft genug, schafft ihm eine Lederrüstung an. Auch ein einfacher Helm kann sehr nützlich sein, ist aber für die nun folgenden Unternehmungen nicht unbedingt erforderlich. Lenkt Eueren Helden von der Waldstadt aus nach Norden, bis Ihr an ein Ruinenfeld gelangt. Inmitten dieser Trümmer steht der Turm von Habel, den es zu durchsuchen gilt. Obzwar ein Turm, geht es erst einmal in den Keller hinunter. Dort im vierten Untergeschoß, in der rechten, unteren Ecke ist ein Schalter, der



Diesen Dungeon-Komplex solltet Ihr nur mit einem Moralwert von über 100 betreten



Ihr benötigt einen magischen Drachenzahn? Diese Karte hilft Euch weiter.

den stillgelegten Aufzug wieder in Gang setzt. Nach einer Erholungspause in der Waldstadt geht es zurück zum Turm, wo Ihr das erste Untergeschoß aufsuchen müßt. Dort befindet sich der erste Einstieg in den Aufzug, der Euch bis zum 199. Stockwerk bringt. Auf der Spitze des Turmes, dem 200. Stockwerk, erwartet Euch das erste Obermonster. Eine böse, einäugige Riesenwolke, die nach ihrem Ableben einen Haufen Erfahrungspunkte und vor allen Dingen einen "Wolkenstein" hinterläßt. Den bringt Ihr an Euch und geht hinunter in das 198. Stockwerk. Dank des Wolkensteins könnt Ihr nun durch das mittlere, südliche Fenster klettern und über das daran anschließende Wolkenband in die Wolkenstadt gehen. In dem dort befindlichen Shop findet Ihr einige Gegenstände und Waffen, die es in der Waldstadt nicht gab. Behaltet im Kaufrausch jedoch immer Euer Gewicht im Auge. Der in dieser Stadt ansässige

Magier unterrichtet nur Mönche und Priester. Im Palast des Königs könnt Ihr von einem der Bewacher der Schatzkammer umsonst beliebig viele Kräuter zur Wiederherstellung der Magiepunkte kaufen (rechts unten an der Innenwand des Palastes entlang und dann nach Norden). Der weitere Weg gestaltet sich recht unkonventionell, denn es gilt, sich an der richtigen Stelle durch ein Loch in den Wolken zu stürzen. Die Stelle findet Ihr, wenn Ihr den Palast betretet, jedoch an der Außenseite der Mauer das Gebaude halb umrundet. In das Wolkenloch, das Ihr dort in der Einbuchtung der Wand findet, steuert Ihr Eueren Helden. Er wird genau auf der Insel landen, auf der auch der Inselpalast steht, den Euer Held bestimmt auch schon entdeckt hat, jedoch mangels I.D. Card nicht betreten konnte.

Um den Umweg über die Wolkenstadt zu vermeiden, solltet Ihr Euch die I.D. Card besorgen, die eine der Palastbewohnerinnen verloren hat. Sie liegt in den Quartieren, unmittelbar an der östlichen Außenmauer. Der König dieses Palastes ist ein Sammler seltener Raritäten, und wie sich herausstellt, hat er auch schon alles, was Euer Held ihm anbieten kann. Einzig ein Drachenzahn fehlt dem Monarchen. Da Drachen nicht so einfach herumspazieren, gilt es nun, den Drachenhort ausfindig zu machen. Auf dem Friedhof, der im Norden vom Turm Habel liegt, findet Ihr einen Grabstein, unter dem sich der Zugang zur unterirdischen Stadt befindet (Ihr müßt den Stein von unten her schieben). Auch in dieser Stadt findet Euer Held wieder einige Dinge, die es sonst nirgends gibt. Besonders interessant ist die örtliche Bankfiliale, in der Ihr endlich ein Sparbuch (Bank Book) bekommt. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel solltet Ihr Euch die Höhle ansehen, die links unten von der Stadt abzweigt. Sie wird zwar tagsüber von einem Krieger bewacht, der Euch nicht passieren läßt, jedoch gibt es an der Nordseite der Höhle einen Geheimgang, der jederzeit gefahrlos benutzt werden kann. In der eigentlichen Höhle könnt Ihr ein paar nützliche Dinge umsonst bekommen und unter der letzten Kiste den Eingang in die "Höhlen der Toten" finden. Wer jetzt keine Lampe nebst Öl bei sich hat, ist aufgeschmissen. Dort findet Euer Held, neben einigen nützlichen Utensilien, den Hort des dreiköpfigen Drachen. Den genauen Weg dorthin könnt Ihr der Karte der Höhle entnehmen. Die "Ancient Ruins" gewinnen erst später im Spiel an Bedeutung, Ihr könnt sie also während der Drachenjagd getrost vergessen. Ist der Drache überwunden, die geoffneten Mäuler sind seine Schwachstelle, könnt Ihr einen Drachenzahn nebst einem Haufen Erfahrungspunkte Euer eigen nennen. Bringt den Zahn zum König des Inselpalastes. Er wird Euch, hocherfreut über das Geschenk, seine Schatzkammer öffnen. Dort findet Euer Held in einer der Kisten die "Scroll of Jeem", die am Südufer des Sees Erstaunliches bewirkt. Es ist wichtig, daß Euer Held von nun an keine friedlichen Monster, wie z.B. grüne Pflanzengeister oder blaue Schleimmonster, mehr tötet. Diese greifen Euren Helden nicht an, ohne selbst angegriffen worden zu sein. Erschlagt Ihr diese Wesen, bekommt Euer Held Moralpunkte abgezogen. Da Ihr bisher darauf bestimmt keine Rücksicht genommen habt, befindet sich euer Moralwert (MF) mit Sicherheit auf Null. Da Ihr aber zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels einen Wert von 100 Moralpunkten (Maximum) braucht, um ganz bestimmte Dinge zu finden, empfiehlt es sich, schon jetzt mit dem langwierigen Sammeln von Moralpunkten, die es für die Erlegung böser Monster gibt, zu beginnen. Doch zurück zum Spielablauf: Steuert Euren Helden zu der Stelle, an der er drei Säulen aus dem See ragen sieht. Wenn Ihr nun die "Scroll" benutzt, taucht ein Palast vom Grunde des Sees auf. Diesen gilt es nun zu durchsuchen, jedoch solltet Ihr ab hier vorsichtig sein, denn nun tauchen richtig rabiate Monster bzw. Roboter auf. Gute Waffen, starke Rüstung und viele Heiltränke solltet Ihr auf diese Expedition mitnehmen. Euer Held sollte sich schnurstracks in das dritte Stockwerk begeben und dort den Zentralcomputer suchen. Erst wenn Ihr Euch hier die traurige Geschichte der ehemaligen Herren dieses Palastes habt mitteilen lassen, kann Euer Held an den anderen wichtigen Stellen des Palastes die gewünschten Ergebnisse erzielen. So könnt Ihr nun, in einer Kiste, die

scheinbar bisher leer war, einen Weltraumkompaß finden. Auch kann nun die Energiezufuhr für die Energiefelder im zweiten Stockwerk abgestellt werden, so daß Euer Held nun an den dringend benötigten Raumanzug kann. Vorsicht beim Rückweg, wenn Euer Held bis dato kein absoluter Supermann ist (unwahrscheinlich), gibt es Gewichtsprobleme, und die Flucht aus dem High-Tech-Palast geht im Schneckentempo von statten. Wenn Ihr auch diese Expedition heil überstanden habt, gönnt Eurem Kämpfer ein wenig Ruhe, denn das nächste Ziel hat es in sich: Es gilt, das Fluchtraumschiff der verschwundenen Bewohner des High-Tech-Palastes zu finden. Mit angelegtem Raumanzug muß sich Euer Held nun in die gähnenden Erdspalten stürzen, die sich in südwestlicher Richtung von der Waldstadt befinden. Ihr gelangt so in den Weltraum, wo Ihr mittels des Weltraum-Kompasses den Weg zum Raumschiff finden könnt. Im Schiff muß der Held wiederum einen Zentralcomputer finden, von dem er den noch traurigeren Schluß der Geschichte der High-Tech-Wesen erfährt. Mittels eines ebenfalls im Raumschiff befindlichen Transmitters geht es wieder zurück ins Märchenland, wo Ihr Euch getrost von dem schweren Raumanzug trennen könnt; er wird nicht mehr gebraucht. Den Kompaß kann Euer Held in der Waldstadt verkaufen. Jedoch darf er unter keinen Umständen das Horn verlieren, das er im Raumschiff gefunden hat. Nun gewinnen die Ancient Ruins in der Drachenhöhle (Cave of Death) an Bedeutung.



Von dieser Stelle aus muß Euer Held, wie es im Raumschiff beschrieben wurde, sieben Schritte nach Süden und vier Schritte nach Westen gehen. An dieser Stelle befindet sich ein Talisman, mit dessen Hilfe Euer Held eine andere Dimension aufsuchen kann. Der Weg führt durch das Energiefeld, das in mitten eines kleinen Trümmerfeldes, nordöstlich der Waldstadt, steht. In der fremden Dimension erwarten Euren Held mächtige Gegner. Solltet Ihr in Bedrängnis geraten, so kann der Illusionszauber gute Dienste erweisen. Euer Held muß eine Insel aufsuchen, die ziemlich in der Mitte dieses fremden Landes liegt. Sie ist leicht durch die zwei Kreuze zu erkennen, die auf ihr stehen. Benutzt dort das Horn, und schwuppdiwupp befindet sich Euer Held in der Stadt der Illusionen. Im dortigen Laden besorgt Ihr Eurem Helden das "Holy Water". Nun gilt es wieder die Waldstadt aufzusuchen. Wer fleißig war und schon einige Zaubersprüche kann, gelangt schnell und problemlos dorthin. Wer diesen Zauber nicht kann, muß zu Fuß zurück und sollte in der Waldstadt einen Magie-Nachhilfe-Kurs belegen, um den "Move"-Zauber zu lernen. Der Weg zurück in die eigene Dimension führt durch den Höhleneingang, den Ihr im äußersten Südwesten des fremden Landes findet. In der Waldstadt kann der Held nun das Siegel der Holztür durchbrechen, die ständig von zwei Kriegern bewacht wird. Dazu braucht nur das Holy Water an der richtigen Stelle benutzt werden. Das Verlies, in das Ihr nun gelangt, hat es ganz besonders in sich. Zum einen sind die Monster hier besonders stark, zum anderen ist das Verlies tückisch aufgebaut. Es ist insgesamt drei Bildschirme breit und zwei hoch, läuft Euer Held jedoch aus dem letzten Bildschirm nach rechts in den nächsten, findet er sich im ersten wieder. Wandert Euer Held von oben nach unten oder umgekehrt, verhält es sich genauso. Also Vorsicht, hier habt Ihr Euch ohne unsere Karte ganz schnell verirrt. In diesem Labyrinth muß Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes einsammeln. Denn nur wer diese fünf Inkarnationen besitzt, kann das Supermonster Varalys besiegen, das in diesem Verlies eingekerkert ist. Doch nur ein Held reinen Herzens, also ein

Krieger mit einem Moralwert von 100, kann die fünf Inkarnationen überhaupt finden. Wer keine 100 Moralpunkte hat, kann ewig in dem Verlies umhertappen ohne etwas zufinden, und obendrein ist Varalys für einen Krieger ohne die fünf Inkarnationen unbezwingbar. Hat Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes versammelt, erlischt Varalys Zauberkraft und er kann verhältnismäßig einfach besiegt werden. Nach dem Sieg müßt Ihr die Treppe, die vormals zu Varalys führte, untersuchen. Ihr findet dort eine Statue des Finsterlings, die der einzige Schlüssel zum Tor der Zeit ist. Hinter diesem Tor erwartet Euch Kaizack, das Supermonster, auf dessen Konto alles Unheil im Lande geht. Um diesem Oberfiesling gegenüberzutreten, bedarf es jedoch noch einiger Vorbereitungen. Begebt Euch dazu in die Stadt der Illusionen und geht dort nach Einbruch der Dunkelheit in das Gefängnis. Von dem Mann in der ersten Zelle erhaltet Ihr einen wichtigen Gegenstand und wertvolle Informationen. Wer sich nun stark genug fühlt, kann sogleich zu der nordöstlichen Halbinsel aufbrechen. Wenn Ihr Euch auf diesen Weg macht, solltet Ihr allerdings genügend Kräuter zur Wiederherstellung Eurer magischen Fähigkeiten bei Euch haben.

Eure Rüstung sollte so gut wie irgend möglich sein, und eine anständige Portion ungenutzter Tragkraft solltet Ihr auch noch übrig haben. Solchermaßen ausgestattet geht es auf die bereits erwähnte Halbinsel, auf der Ihr bis Mitternacht wartet. Wer keine Lust hat zu warten, kann natürlich auch den "Time"-Zauber verwenden. Um Mitternacht wird dann die Statue des Varalys benutzt, und Euer Held wird in Kaizacks Festung teleportiert. Hier geht es richtig zur Sache: Übermächtige Monster in rauhen Mengen erwarten Euch. Allerdings findet Ihr hier auch einen Schild, der von Elfen gemacht wurde und besonders guten Schutz verheißt. Das Ding ist jedoch recht schwer, so daß Ihr spätestens hier genau kalkulieren müßt, was Ihr mit Euch herumtragt. Sobald Ihr den Schild habt, solltet Ihr den Aufzug in den 2. Stock suchen. In der linken unteren Ecke wird eine Fee gefangen gehalten, die es zu befreien gilt. Dazu müßt Ihr in den 3. Stock hinauf und das äußerste linke Ende der Etage aufsuchen. Ist der Kerkermechanismus, der die Fee festhält, deaktiviert, geht es zurück zum Gefängnis des Märchenwesens, das Euch nun dabei helfen wird, den bösen Kaizack zu besiegen. Denn ohne die Fee bleibt der monstrose Oberfiesling, der im 4. Stock residiert, unsichtbar. So, von nun an seit Ihr auf Euch selbst gestellt. Laßt Euch nicht unterkriegen, und denkt immer daran, je fieser der Bösewicht, desto strahlender der Held. *wi*

Super Monaco GP (Mega Drive)

Fair-Play ist im Formel-1-Zirkus nicht mehr gefragt, seit Mark Bartholovitsch folgende Cheats ausgeknobelt hat: Mit

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FA89	E000	0000	0001
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

habt Ihr eine ganz Saison hinter Euch gebracht, ohne auch nur ein einziges mal vom ersten in den zweiten Gang geschaltet zu haben. Selbstverständlich habt Ihr die Weltmeisterschaft für Euch entschieden und fahrt so mit dem stärkste Auto in das zweite Formel 1-Jahr ein. Wollt Ihr doch etwas aktiver am Geschehen teilhaben, könnt Ihr es mit dem Code

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FA89	EG30	0101	0003
0000	0000	F200	7ED3

versuchen. Damit dürft Ihr das letzte Rennen noch mitfahren. Selbst wenn Ihr hier versagen solltet, solltet Ihr nicht verzagen: Mit dem Cheat kommt Ihr auf alle Fälle in den Genuß der Endsequenz. *wi*

Heavy Unit (PC-Engine)

Angeblich aus purem Zufall entdeckte Daniel Amend aus Auenwald ein Option-Menü bei "Heavy Unit". Drückt im Titelbild das Joypad nach links, haltet es gedrückt, drückt Knopf "1" und danach "Select". Jetzt könnt Ihr Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben verändern. Den leider nicht gerade umwerfenden Musikstücken des Spiels könnt Ihr Euch über ein Soundmenü ebenfalls lauschen: Geht wie oben beschrieben vor, drückt jedoch nach "Select" zusätzlich noch die zweite Feuertaste. Mit dem Joypad und der "1"-Taste könnt Ihr die Melodien anwählen und -hören. *wi*

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
5.1	あいちけ 1 2 17 9	6.1	ちつけは 17 18 9 26	7.1	あいつあ 1 2 18 1	8.1	ちつこつ 17 18 10 18
5.2	なつけの 21 18 9 25	6.2	おいちい 5 2 17 2	7.2	なつこち 21 18 10 17	8.2	なつつこ 21 18 18 10
5.3	なつけて 21 18 9 19	6.3	なつちし 21 18 17 12	7.3	おいこひ 5 2 10 27	8.3	なつつえ 21 18 18 4
5.4	おいさて 5 2 11 19	6.4	おつてし 5 18 19 12	7.4	ないしひ 21 2 12 27	8.4	おつとえ 5 18 20 4
5.5	おとひて 5 20 27 19	6.5	おえうし 5 4 3 12	7.5	なとふひ 21 20 28 27	8.5	おえええ 5 4 4 4
5.6	きとさう 7 20 11 3	6.6	きえてふ 7 4 19 28	7.6	ぬとしさ 23 20 12 11	8.6	きえとふ 7 4 20 28
5.7	きしてひ 7 12 19 27	6.7	ぬふさし 23 28 11 12	7.7	きしとて 7 12 20 19	8.7	ぬふしえ 23 28 12 4
5.8	そしてて 15 12 19 19	6.8	まふさえ 31 28 11 4	7.8	まふとひ 31 28 20 27	8.8	そししし 15 12 12 12
5.9	まふてぬ 31 28 19 23	6.9	そしさく 15 12 11 8	7.9	そふとま 15 28 20 31	8.9	ましした 31 12 12 16
5.10	ましきぬ 31 12 7 23	6.10	そふまく 15 28 31 8	7.10	そしくま 15 12 8 31	8.10	まふみた 31 28 32 16

Level	Code	Level	Code
9.1	つちちけ 18 17 17 9	10.1	いあけは 2 1 9 26
9.2	かあけの 6 1 9 25	10.2	にちちい 22 17 17 2
9.3	かあけて 6 1 9 19		
9.4	にあさて 22 1 11 19		
9.5	にてひて 22 19 27 19		
9.6	ねてさう 24 19 11 3		
9.7	ねひてひ 24 27 19 27		
9.8	みひてて 32 27 19 19		
9.9	たひてぬ 16 27 19 23		
9.10	たさきぬ 16 11 7 23		

Sokoban II (Game Boy)

Zum zweiten Mal eilt Kay Streubel aus Wedel verzweifelten "Sokoban"-Spielern zur Hilfe. Hier die Fortsetzung seiner original japanischen Paßcodes *wi*

Bloody Wolf (PC-Engine)

Ein Minitip zum Abschluß: Für 50 Schuß Flammenwerfermunition bürgt Thomas Hubrich aus München, falls Ihr in "Bloody Wolf's" Fallschirmsequenz (zweiter und fünfter Level) folgende Kombination gleichzeitig drückt: Joypad nach oben, Run, 1, 2 *wi*

Chip's Challenge (Lynx)

Wie Christian Lenikus aus Bad Ischl auf die Idee kam, die Frage seines Lynx nach einem Levelcode mit "MAND" zu beantworten, hat er uns leider nicht verraten. Tatsache ist, daß er damit in einen "Apfelmännchen"-Generator geriet, den die Epyx-Entwickler in ihr "Chip's Challenge" eingebaut hatten. Wollt Ihr also Eurem Lynx ein wenig Abwechslung vom täglichen Spieleeinerlei gönnen, gebt einfach die vier Buchstaben ein. Das Lynx hat innerhalb kurzer Zeit ein "Apfelmännchen" aufgebaut. Mit dem Joypad könnt Ihr jetzt einen dünnen, rechteckigen Rahmen über Bildschirm bewegen. Mit A zoomt Ihr in den Ausschnitt der Figur hinein, mit B heraus. Das Lynx braucht natürlich für jede neue Berechnung ein paar Sekunden. Über ein Menü (mit der Pausetaste zu erreichen), könnt Ihr noch eine ganze Menge Einstellungen verändern. Achtet jedoch darauf, daß alle Werte nur als Dezimalzahlen akzeptiert werden *wi*

Image Fight (PC-Engine)

Ein weiterer von Thomas Hubrichs Mini-Tips: Haltet beim Einschalten "1" Eurer Engine gedrückt und schon weht ein Hauch von Spielhalle durchs Wohnzimmer: So wird der "Image Fight"-Bildschirm nämlich automatengerecht zusammengedrückt. *wi*

Golf (Game Boy)

Falls Ihr keine Lust mehr habt, nach jedem mißlungenen Schlag den Golfball in Gestrüpp oder Wassergräben zu suchen, verrät Euch Gameboy-Caddy Dennis Wälken aus Gelsenkirchen-Horst einen ultimativ nützlichen Cheat. Ihr könnt theoretisch jeden Schlag wiederholen! Kurz bevor der Ball an einer abgelegenen Stelle landet, müßt Ihr schnell alle vier Knöpfe auf einmal drücken. Jetzt gelangt Ihr ins Hauptmenü. Dort einfach den eigenen Namen anklicken und Continue betätigen. So könnt Ihr selbst den "Birdie Try" wiederholen. Es ist nur darauf zu achten, daß der Golfball noch nicht zum Stillstand gekommen ist, bevor die Knöpfe gedruckt werden. *wi*

Metal Gear (Nintendo)

Ihr liebt aussichtslose Spielsituationen? Dann hat Marco Bundi aus Curaglia genau das richtige für Euch: Mit
QQPPD NY229
BLXVJ DPR'W LJ9YB
landet Ihr in einem auf keiner Karte verzeichneten Geheimraum, der zudem scheinbar keinen Ausgang besitzt. Marco befindet sich immer noch dort und würde sich über Tips und Hilfestellungen durch andere "Metal Gear"-Spieler aufrichtig freuen. *wi*

Klax (PC-Engine)

Sven Sulzbach hat einen genial einfachen Cheat für ein einfach geniales Spiel: Um bei "Klax" unendlich viele Continues zu erhalten, startet Ihr Euer Spiel mit neun Credits. Weitere neun Credits könnt Ihr Euch nun jederzeit mit "Oben" (auf dem Pad), "Select", sowie Feuer "1" und "2" erhalten. *wi*

Double Dragon II (Nintendo)

Offene Helikoptertüren sind lebensgefährlich, das weiß jedes Kind. Leider haben geplagte "Double Dragon"-Spieler keine Möglichkeit, diese eigenhändig zu schließen. Damit es die Raufbolde trotzdem nicht regelmäßig aus dem Hubschrauber weht, verrät uns Namri Dagyab aus Rheinbach einen nützlichen "Türe zu"-Cheat für die dritte Mission des Nintendo-Spiels. Drückt die Starttaste, sobald sich die Tür öffnet. Wartet drei Sekunden, drückt nocheinmal "Start" und die Gefahr ist gebannt. *wi*

Formation Soccer (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf verrät, wie Ihr gleich ins Elfmeterschießen einsteigen könnt: Drückt siebenmal "Reset", dann, kurz bevor das Titelbild wieder erscheint, gleichzeitig Knopf "II" und "Run" drücken. *wi*

Teenage Mutant Ninja Turtles (Game Boy)

Drei geheime Bonusstages haben Flori Fernandezaus Diessen, David Rival aus Köln und deren "Teenage Mutant Ninja Turtels" gefunden. Level 1-1: Zutritt verschafft man sich, indem man zweimal gegen die hintere der beiden ersten Mülltonnen (nach den Parkuhren) schlägt, dann einen Schritt nach links. Das nun folgende Zahlenraten ist übrigens nicht leicht.

Level 1-2: Das rollende Faß muß übersprungen werden. Jetzt läuft man einfach gegen die oberste Stufe der dreistufigen Anhöhe. Das alte Spiel "Wer den letzten Stern nimmt, hat verloren", stuft David als mittelmäßig schwer ein.

Level 1-4: Ihr müßt unter dem Rohr (auf Wasser) bis zur Wand kriechen. In diesem Bonuslevel müssen Steine abgeschossen werden. Nicht allzu schwierig *wi*

Bonze Adventure (PC-Engine)

Den ersten von vielen Geheimgängen des "Bonze Adventures" entdeckte Michael Bork aus Düsseldorf. Er liegt ungefähr in der Mitte des ersten Levels. Lauft an ihm vorbei und beschießt den letzten der Grabsteine dahinter (vor der Treppe). Mit dem Stein verschwindet auch die magische Barriere vor dem Geheimgang. *wi*

Lode Runner (PC-Engine)

Jetzt läuft er wieder: "Lode Runner", Opa der Spieleszene, hat sein Rentnerdasein überraschend aufgegeben, um ein Revival auf der PC-Engine einzuläuten. Peter Witte aus Gütersloh half ihm dabei. Zusammen schafften sie 50 Levels und präsentieren dem geneigten Leser die ersten Codes.

Level	Paßwort			
[illegible]	4268	[illegible]	5573	[illegible]
3	1501	6666	6686	8476
4	[illegible]	[illegible]	7747	7728
5	8077	[illegible]	7777	7779
6	[illegible]	2463	[illegible]	1932
7	9490	3523	3405	1983
8	[illegible]	4603	[illegible]	1934
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8420
10	[illegible]	6699	0019	1704
[illegible]	4288	[illegible]	6693	[illegible]
[illegible]	3679	[illegible]	0707	3108
13	5790	9113	[illegible]	1989
[illegible]	9146	0682	[illegible]	1346
15	9116	1792	2262	[illegible]
16	[illegible]	3777	8948	7727
17	[illegible]	6265	0858	3101
18	8097	5927	8998	7729
19	[illegible]	1778	3101	[illegible]
20	9814	6679	1160	[illegible]
21	9874	[illegible]	1110	[illegible]
22	4218	[illegible]	7724	1525
23	[illegible]	9193	5536	1935
24	[illegible]	6258	4131	6438
25	3649	4085	1808	3106
26	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
27	9450	3593	[illegible]	1937
[illegible]	1972	0608	[illegible]	6431
[illegible]	9400	[illegible]	[illegible]	1932
30	3699	9535	2909	3103
31	0364	[illegible]	7339	7204
32	1541	[illegible]	9918	8420
[illegible]	9156	[illegible]	4463	[illegible]
34	1932	6218	5252	[illegible]
[illegible]	9460	[illegible]	6637	[illegible]
36	[illegible]	8672	7459	7257
37	8067	4837	0149	7723
[illegible]	[illegible]	4693	6757	1987
39	9894	5549	2391	1757
[illegible]	1581	3366	0088	8474
41	9400	7933	7757	1989
42	8057	9327	[illegible]	7776
43	9126	9562	5584	[illegible]
44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6435
45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
46	[illegible]	5165	[illegible]	[illegible]
47	[illegible]	[illegible]	1290	[illegible]
48	[illegible]	0678	[illegible]	[illegible]
49	[illegible]	5773	7858	1985
[illegible]	9854	6629	[illegible]	1705

wi

DJ Boy (Mega Drive)

Daniel Hektor aus Großrosseln hat sämtliche Levels des Mega Drive-Moduls "DJ Boy" durchrollt und bietet allen weniger erfolgreichen Skatern eine ganze Reihe von Tips und Hilfestellungen an: Den Endgegner des ersten Levels sollte man mit einem Sprungtritt ("C", dann "B") ausschalten. Danach rät Daniel zum Kauf einer Energieerweiterung und zum Wiederauffüllen des Energiebalkens. Wenn möglich, sollte man sich für den Rest des Geldes auch noch einen Boxhandschuh anschaffen. Im zweiten Level den Endgegner ebenfalls mit dem bewährten Sprungtritt aus dem Weg räumen, beim anschließenden Einkauf vor allem die Energievorräte und die Schlagkraft berücksichtigen.

Dritter Level: Die Clowns werden nach Daniels Angaben am besten durch Faustschläge ausgeschaltet. Im Laden wiederholt man das bewährte "Energie-Spiel", kauft sich jedoch diesmal schnellere Rollschuhe. Der nächste Endgegner wird dann wieder mit einem Fußtritt begrüßt. Jetzt die Mütze kaufen und dabei natürlich das Auffüllen sämtlicher Energievorräte nicht vergessen. Die Punker (Endgegner, Level 5) bekommen dann wieder den Rollschuh zu spüren. Shop: Energie und ein Extraleben kaufen. Beim sechsten und letzten Endgegner sollte man dann ebenfalls auf den bewährten Fußtritt zurückgreifen. Viel Spaß beim Betrachten des Abspanns! *wi*

Umbauanleitung für das japanische Mega Drive



Mit dem Erscheinen des europäischen Mega Drives und europäischer Module häufen sich auch bei der *POWER PLAY* die Anfragen bezüglich der Kompatibilität. Wie bereits mehrfach erwähnt, laufen die europäischen Module nicht ganz problemlos auf den Importkonsolen. Der Grund dafür liegt jedoch nicht an der Hardware des Mega Drives, sondern vielmehr am Gehäuse. Ein kleiner Kunststoffriegel greift normalerweise, sobald der On/Off-Schalter in die On-Position gedrückt wird, in eine kleine Vertiefung der japanischen Module. Diese Vertiefung ist bei europäischen Modulen leider nicht vorhanden; nur mit sanfter Gewalt überredet man das Grundgerät, die Module zu schlucken. Entfernt man bei dem europäischen Mega Drive diesen Riegel, laufen auch die "offiziellen" Module problemlos. Simon Spitzmüller aus Lichtensteig in der Schweiz verrät Euch, wie's gemacht wird. Doch Vorsicht: Die Garantie dürfte durch den Eingriff verfallen. *wi*

Devil Crash (PC-Engine)

Kein Videospiel, das man nicht irgendwie übers Ohr hauen könnte. Selbst der teuflische Vorzeigeflipper "Devil Crash" ist nicht gegen Cheats von Engine-Besitzern wie Thomas Hubrich aus München gefeit. Mit dem Paßwort

D D D D D D D C C C

sprengt man jeden Highscore. Spielen kann man danach nicht mehr, dafür gibt's aber ein hübsches Endbild zu bestaunen. *wi*

Cyberball (Mega Drive)

Zuwenig Freizeit, um "Cyberball" regulär durchzuspielen? Mit

U 2 B B G X V G I B 7 L

schafft Ihr, dank Adrian Klima aus Paderborn, jede Liga und könnt Euch die anschließende Slide-Show ohne großes Robotergemetzel ansehen. *wi*

Trojan (Nintendo)

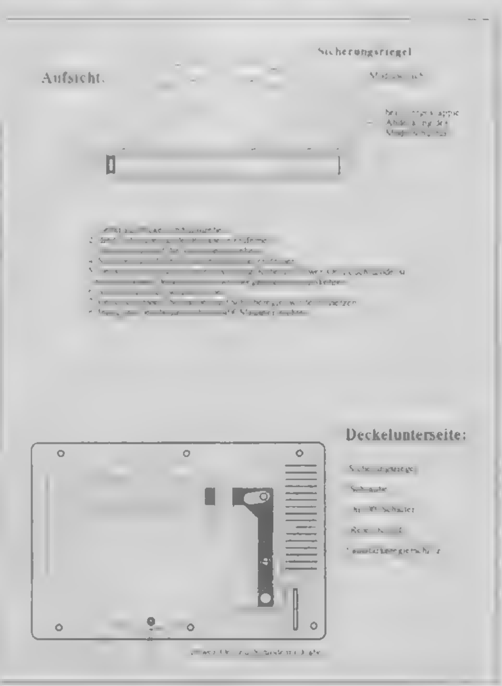
Einfacher geht's wirklich nicht: Sven Poehls aus Alpinsbach verrät seinen Continue-Cheat für "Trojan". Einfach während des Titelbildes den Joystick nach oben drücken und das Spiel ganz normal mit "Start" beginnen (bzw. fortführen). *wi*

Lock'n'Chase (Gameboy)

Eine Möglichkeit, das Labyrinth-Spiel "Lock'n'Chase" auch nach dem eigentlichen Endlevel 6.3 noch weiterzuspielen bzw. gleich in Level 7.1 zu starten, verriet uns Gerald Kloos aus Seeheim-Jugenheim: Die Tastenkombination

A A B B A B B

nach Einschalten des Gameboy in schneller Folge eingegeben und — voilà — eine ganze Reihe neuer Levels erwarten den Spieler. *wi*



Kompatibilität leichtgemacht: Unbauanleitung fürs Mega Drive

Dragon Wars Clue-Book

Entwirrt: Die Geheimnisse des Landes Oceana und die Rätsel des Rollenspiels "Dragon Wars". Hier gibt es Tips für die Drachenkrieger.

Teil 1

Tief und finster sind die unergründlichen Rätsel des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Neben feinen Karten gibt's noch eine Itemliste. *mh/vw*

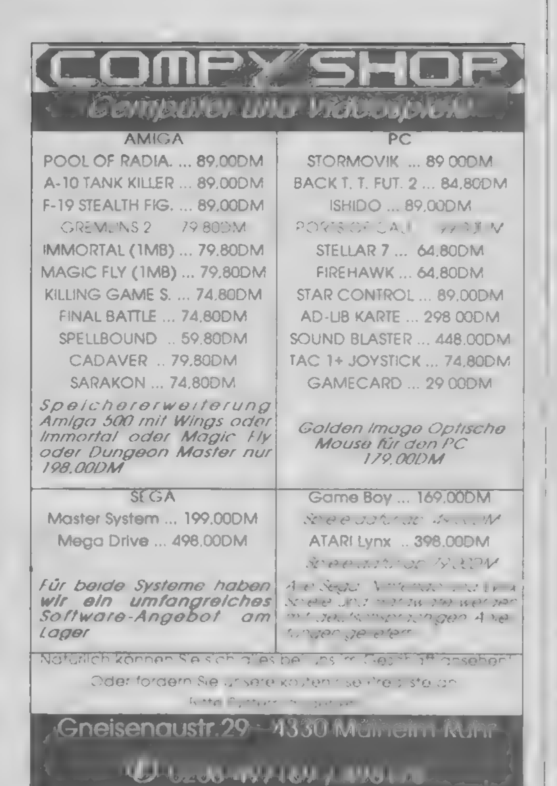
Purgatory

Dies war einmal ein nettes Plätzchen, bevor sie die Ausgänge versiegelten und die Versorgung mit Nahrung unterbrachen. Nun beherrschen Ratten diese Straßen und ich, Clopin Trouillefou, bin König der Ratten!

Ich kenne Purgatory wie meinen Handrücken, und Ihr tut gut daran, mir genau zuzuhören. Eure erste wichtige Aufgabe nach Eurem Eintreffen in meiner Stadt ist das Besorgen von Waffen und Rüstungen. Ihr werdet zweifelsohne eine oder zwei Schlägereien direkt nach Eurem Eintreffen haben, aber es sollte keine großen Probleme geben, diese zu überleben,

Rattenverseucht und riesengroß ist die Stadt Purgatory ▼





es sein denn, Ihr seid totale Waschlappen. Eine gute Anfangsstrategie ist es, direkt vom Hauptplatz nach Norden zu marschieren und sich für einen Kampf in der Arena zu melden. Hier wird man Euch zwar das Hirn herausprügeln, aber zu guter Letzt erhaltet Ihr wenigstens ein paar Waffen.

Magie ist in Dilum verboten, aber niemand kann diese Kunst vollständig auslöschen. Ihr findet einen bescheidenen Zauberspruchladen westlich von der Namtarstatue (übrigens eine nette Kunstschmiedearbeit). Die Zauberspruchrollen werden Euch allerdings so lange nicht viel nutzen, bis Ihr die Low Magic gelernt habt. Wenn Ihr anfangt, intensiv Zaubersprüche zu benutzen, solltet Ihr die südöstliche Ecke der Stadt mal besuchen. Ihr werdet diese Ecke erfrischend finden.

Meine Lieblingstaverne ist im nordöstlichen Bereich der Stadt, nicht weit von der Arena entfernt. Dieser Platz ist voll mit Betrunkenen, sie verschwinden aber, wenn Ihr ihnen etwas Stahl zu schmecken gebt. Die Kneipe ist gut geeignet, um die neuesten Gerüchte aufzuschnappen, und vielleicht findet sich ja auch der eine oder andere Verrückte, der sich Eurer Gruppe anschließen möchte. Wenn einer Eurer Freunde stirbt, solltet Ihr Eurer zivilen Pflicht nachkommen und den Körper im städtischen Leichenschauhaus, nördlich vom Hafen und östlich vom Stadtplatz, abliefern. Ich habe gehört, daß einige versucht haben, aus der Stadt zu entkommen, indem sie sich in einem Sack mit Leichen versteckten. Ich würde so was allerdings nicht versuchen. Auch würde ich mich niemals selbst in die Sklaverei begeben, nur um so aus der Stadt zu entfliehen, aber Ihr könnt diesen Weg versuchen, wenn Ihr den Sklavenmarkt nördlich von der Namtarstatue besucht.

Mein eigener Teil der Stadt befindet sich im Südwesten und Ihr werdet sicher durch meinen Hof stolpern, wenn Ihr in meiner Nachbarschaft unterwegs seid. Ich habe möglicherweise einen Job für Euch, wenn Ihr mehr auf dem Kasten habt, als der gewöhnliche Abschaum, mit dem ich es normalerweise zu tun habe. Spielt eure Karten richtig aus, und Ihr bekommt möglicherweise genug Gold, um die horrenden Summen zu bezahlen, die auf dem Schwarzen Markt gefordert werden. Der Schwarze Markt befindet sich nur wenige Blocks von der Arena entfernt. Nicht weit in nördlicher Richtung von meinem Hof, werdet Ihr einen Schrein der dunklen Lady, Irkalla, finden... Seid sicher, daß Ihr ihr Euren Respekt gezeigt habt, bevor Ihr in die Apsu Waters hinabsteigt.

Ein letzter Hinweis noch. Habt es nicht so eilig, Purgatory zu verlassen. So schlecht es auch hier drinnen ist, draußen geht es viel härter zu. Wenn Ihr mir nicht glaubt, gut, werft selbst einen Blick darauf. Da ist eine geheime Tür im nordöstlichen Turm der Stadt, die hinter die innere Mauer führt und eine Tür zur "Freiheit" in der südwestlichen Ecke der Außenmauer ist.

Auf Wiedersehen — Clopin





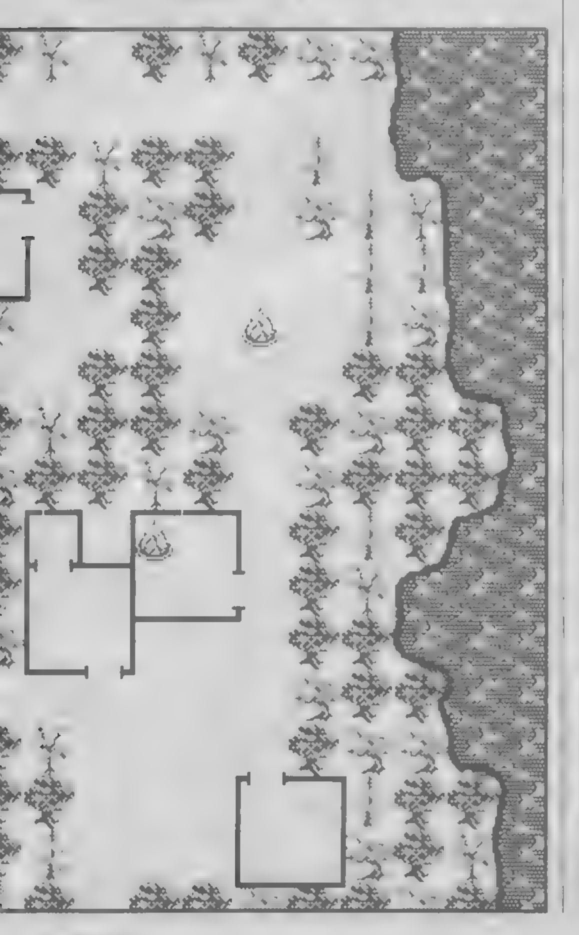
Sklaven-lager

Ihr findet sicherlich das Sklavenlager, wenn Ihr aus Purgatory entfliehen könnt, besonders, wenn Ihr vom Hafen kommt. Das Lager wurde von Flüchtlingen aus Purgatory und entflohenen Sklaven aus Mog's Sklavengut gegründet. Warum Leute aus einem Loch entfliehen, um sich dann sofort wieder in einem neuen zusammenzuschließen, ist mir schleierhaft.

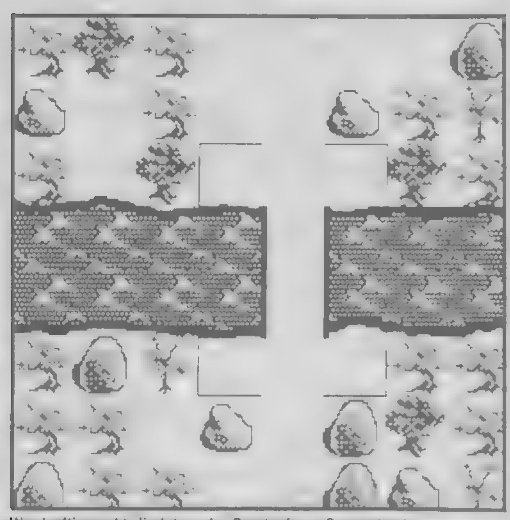
Meistens findet Ihr hier Leute mit schwachen Nerven... Seid vorsichtig und zieht nie Eure Waffen. Benutzt Eure bürokratischen Fähigkeiten, um die Sklaven davon zu überzeugen, daß Ihr ihnen nichts antun wollt.

Ein Wizard lebt in diesem Lager. Er heißt jeden willkommen, der ihm ein wenig von der Kunst des Zauberns vorführt. Kranke zu heilen — oder zumindest den Versuch zu machen — kann zu Eurem Vorteil sein. Sie machen einen guten Eintopf bei dem Lagerfeuer. Meistens helft Ihr Euch am besten, wenn Ihr den Mund haltet und die Ohren aufsperrt. Geht rein, sammelt Informationen und geht wieder raus. Ich komme einmal im Monat zu Besuch, aber es gibt nie etwas Interessantes. Die Sklaven sind fast alle Verlierer, bis auf einen alten Dieb namens Louie, der sich Eurer Gruppe anschließen könnte, wenn Ihr ihm die Gelegenheit dazu gebt.

— Clopin



Bewachte Brücke

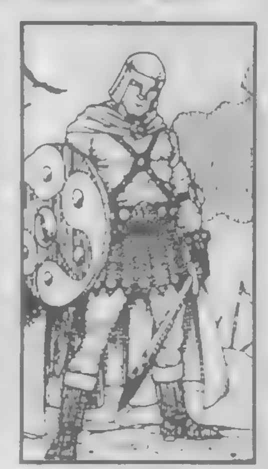


Wer kraftig sucht, findet an der Brucke feine Gegenstande

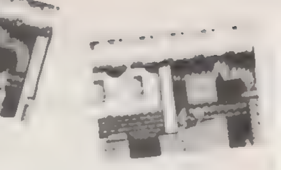
Nördlich von Purgatory findet Ihr eine Brücke, die die Insel Forlorn mit der Sonneninsel verbindet. Ihr benötigt die Citizenship-Papiere, um an den Wachen vorbeizukommen, und selbst dann schütteln sie Euch noch nach Gold in Form einer Gebühr ab. Die Papiere bekommt Ihr dadurch, daß Ihr in der Arena von Purgatory gewinnt oder den richtigen Platz im Sklavenlager untersucht. Eine Suchaktion der näheren Umgebung der Brücke ist den Zeitaufwand sicher wert.

— Clopin

Nachstes Mal untersuchen wir das Sklavengut von Mog und die Sklavenminen etwas genauer. Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. *mh/vw*



Hier schon mal die Karte von Mog's Anwesen



MS DOS

Tunnels & Trolls	79,--
TVS Basketball	89,--
Buck Rogers	79,--
Testdrive III	79,--
Wing Commander	a.A.
Savage Empire	a.A.
u.v.m.	

PC Engine

Blue B[illegible]	59,--
Dragon Spirit	49,--
Dro[illegible] R[illegible]	39,--
Galaga '88	49,--
Moto Roader	39,--
Bonze Adventure	79,--
Aeroblaster	99,--
Die Hard	99,--
Afterburner	99,--
Devil Crush	99,--
Y's I & II engl. (CD)	119,--
u.v.m.	

SEGA MEGA DRIVE

Thunderforce III	89,--
Populous	119,--
Budokan	119,--
Axis	89,--
Fatman	89,--
Strider	109,--
E-Swat	79,--
Shadow Dancer	a.A.
u.v.m.	

GAME BOY

- Final Fantasy
- Gargoyles Quest
- Paperboy
- Batman
- T.M.N.T.
- Boulder Dash
- Castlevania
- Double Dragon II
- Nemesis
- Ghostbusters II
- u.v.m.

NINTENDO

Super Famicoma	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Awesome	89,--
Indianapolis 500	69,--
Ishido	69,--
Lettrix	65,--
Supremacy	79,--
Chaos Strikes Back	a.A.
Powermonger	a.A.
u.v.m.	

**MÜNCHEN-STUTTGART-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH**

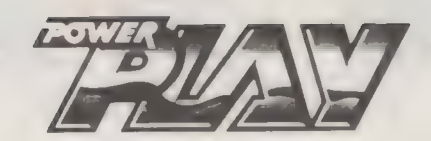


...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden
Rosenheimer Str 92a 8000 Munchen 80
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax 089-29 14 02
K[illegible] Stuttgart [illegible]
Kieler Str 421 · 2000 Hamburg 54
Tel.: 040-54 30 10
Fax: 040-5 40 49 33
Emserstr 33 1000 Berlin 44
Tel.: 030-6 25 30 30
Grunstr 69 4700 Hamm 1
Tel.: 0 23 81-2 01 98
Homberger Str 72 A 4130 Moers 1
Tel.: 0 28 41-17 01 50
Andechsstr 85 · A—6020 Innsbruck
Tel.: 05 12-49 26 26
In der Zone

Händleranfragen erwünscht!

...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schw



POWER PLAY CONTACT

[illegible] **März-Ausgabe** [illegible] **April '91-Ausgabe** [illegible]

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 124.

Bitte beachten Sie Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen

[illegible]

Private Kleinanzeigen

C 64/128

[illegible] Große Egge 38, 3008 Garbsen 1

Suche die neueste C64 Soft Tel 02246 2295 [illegible]

Suche Tauschpartner für PD, auch Geos-PD [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] Jeans und Hellebarde" W Peter Mühlstr 23, [illegible]

Verk 16 Orig für 60 DM Näheres über die Spiele unter Tel 089/644910

C64 [illegible] 15 Orig Spiele, Box, Modul, Joyst, Malgerät, Zub, 750 DM [illegible]

[illegible] cus, Defcon 5, nur zus 30 DM, o. tausche gg [illegible]

[illegible] Christen, Bahnhofmatte 12, 3113 Rubigen-[illegible]

[illegible] weitere Oldies 5 DM, alles Orig., J. Haensch, Schloßallee 26 a, O-1100 Berlin

Suche Flugzeugsimulationen C64 Disk Preis nach VB David Ederberg, Lindenstr 8, 6081 [illegible]

[illegible]

[illegible] Silver, Bronze 35 DM, Oil Imperium 40 DM Roter Oktober 20 DM, Starwars 10 DM, T Finger, Wibbelsberg 9, 3520 Hofgeismar

Kaufe Orig bis 25 DM (Disk), Power Drift [illegible] Uhr

[illegible] LC24-10, Scanner Mouse, 2 Joysticks, Datasette + Zube, 120 Disk VB 2400 DM Schweiz [illegible]

Verk def C64 II fur 60 DM (ohne Porto), Haw[illegible] 17581 (Marcus), ab 14 Uhr, außer Di u. Do

[illegible] n Orig, suche Pirates dt, Tel 08443 1816

[illegible] VB 80 Fr, Tel 033 561877 (bitte nur Schweiz)

[illegible]

Verk C64 + 1541 + 2 Joysticks + über 50 Dis[illegible]

[illegible]

[illegible] 3 8052 Zurich 100 % Rückantwort

[illegible] nicht weiter Wer hilft mir? Suche außerdem Die Hard, Shinobi, Lords of Doom und Zombie, biete bis zu 30 DM Wählt Tel 02774/4210 [illegible]

[illegible] Gryzor, je 10 DM Liste gratis, A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen P S Suche Softw auf [illegible]

Verk C64 Games u zwar auf Tape Turrican, Batman the Mo und andere Disk Mr Heli Back [illegible] bei Thomas Gänßmantel, Königsberger Str 29 a, 7500 Karlsruhe 1

Suche super Theoriespiele Sendet Liste an Costa Karagawundis Sommerstr 29, 5927 Erndtebruck 2 Tel 02753 3594

Verk Seikosha GP-100 VC, Graphic Printer mit Handbuch Suche dt Rollenspiele Angeb an [illegible]

Verk C64 II + Floppy 1541 + 80 Disks + Joy[illegible] u a) für 400 DM Tel 089 846251 (ab 13 Uhr)

[illegible]

[illegible] und M Soccer für je 28 DM Lars Trendelmann Leteiner Heidweg 24, 4950 Minden

[illegible]

Achim Busskamp, Elisabethstr. 7 Alter C64-[illegible] und 6 x 15 DM Spiele fur 115 DM Tel 02867 [illegible]

[illegible]

Verk Bard's Tale 2, Destiny Knight für C64-[illegible]

Suche ehrliche Tauschpartner für C64 - C128 Disk 100 % Antwort Schickt Eure Listen an Loup Bernhard, 8 Rue Mandel, 3200 Arles, [illegible]

Verk C128D + Joy + 2 Diskbox, + ca. 120 [illegible] Sim City, Sterne w. Staub Je 30 DM, alle 80 DM [illegible]

[illegible]

Verk C64 mit Datasette, 150 Games (C64 flak-[illegible]

[illegible] II, Batman Hostages, für je 25 DM, Summer [illegible]

[illegible] Fordert Liste an St Schubert Severingstr 21, [illegible]

Suche versch Spiele Double Dragon I, Golden Axe, Super Wonderboy II und Tiger Road Höchstens 10 - 20 DM Orig bitte Anschrift Starros Zezios, Königstr 73, 5100 Aachen

[illegible] Joysticks für ca 280 DM Bitte melden bei Gernot Lefferts, Longericher Str 228, 5000 [illegible]

Suche Orig Zak McKracken (dt) fur C64 Zahle [illegible] Glewitzerstr 10 8522 Herzogenaurach

Wegen Systemwechsel Star LC - 10C (ganz neu) 350 DM Patrick Grossmann, CH-4419 [illegible]

[illegible] Nr 4, O-1123 Berlin

Verk C64 / Speeddos, Drucker Seikosha GP550 Floppy 1541, 2 Joysticks, Mon C1802 150 Disks, 3 Boxen Userporterw Mouse, Ex-[illegible]

Suche Tauschpartner für C64 Disk Habe Last [illegible] 2, Wonderboy 2, Indy 3, Shinobi usw [illegible]

C64, Floppy, Spiele 350 DM Auch einzelne Spiele Hillsfar, Neuromancer, Tau C, Leg o Blacksilver, Demon Sta Tel 02941 63226, ab [illegible]

[illegible] Börsenfieber, je 25 DM, Champ of Krynn für 40 DM, schreibt an Thomas Kaspruyk, St Vitalisstr 33 8460 Schwandorf Tel 09431 1484

Verk Bodo Illgner S Soccer, Circus Games, Passing Shot, Leviathan Bei Interesse an Alex Dengler Dr Bölalestr 10, W-8433 Parsberg

[illegible] Hahnbach P S schreibe 1000 % zurück

Verk C64 2, 1541 2, Fin -Cartridge Maus, ca. 70 Disks, PD-Soft, dazu etliches Zub Tel 04741 1433 (Jan)

Fast geschenkt 128 D m Data, 10 Orig (z B [illegible]

Suche für C64 Sim City, Invest, Ski or Die [illegible] usw Schreib an Thorsten Schäfer Triererstr [illegible]

Suche dt Anleitung für LC-10 Colour Drucker, [illegible] Weiss Rene Salzachtal-Bundesstr Süd 28 A-[illegible]

[illegible]

[illegible] Str 17, O-1580 Potsdam

[illegible] für C64 Liste gg 1 DM Rückporto an R Wernard, Schwarzenstein 42, 8678 Schwarzenbach

Austria Verk Orig Disk zu je 250 S Flimbo's Quest Oil-Imperium, Newzeal Story, 150 S Stormlord (Kass.), 100 % o k Roland Stöggl, A-[illegible]

C64 Suche Kriegssimul Strategiegames, [illegible]

[illegible] schickt Suche auch Amiga Holger Möller, Alte Dorfstr 21, 6369 Schöneck

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000 — gerechnet werden

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse Raubkopien von Original Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden

Private Kleinanzeigen

Verk. wg. Systemwechsel C64 II + Geos + ... DM ...

Verk. C64 Orig. ... C., F-16 C.P., TV-Sports F., Ghouls'n Ghost ...

Rollenspielserie Teldor. Teldor I, II/C64 5 DM Tel. III C64, Tel. I, II/Amiga 10 DM. Infos 60 Pf. ...

... weg 12

... Schierke, Brockenstr. 12

Verk. ... Philips ... VB ...

30 ... Orig. ... z.B. ... City Fugger ...

... (Thomas) 18 - 20 Uhr

Suche Tauschpartner ... Schreibt an Wolfgang Wünsch, Angerweg 6 ...

Suche Tauschpartner für neueste C64-Demos ... Kuchler, Grundacherweg 4, CH-6060 Sarnen

Suche für C64 Zak McKracken ... zu 30 DM, nur im Umkreis Lünen oder Do... ...

Verk. weg. Systemwechsel C128, Floppy 1570, ... D, VB 900 DM. Tel. 02461/53651 Ulrich Breitbach

Verk. f. C64, Vendetta 20 DM, o. tausche gg. Fugger, Turrican, Cabal, Rings of Medusa, Rainbow, Island, 100 % o.k., o. Strategiespiel ...

Verk. ... DM Tel. 02304/68223

Suche C64 u. viel Zub. gut erh. u. preisgünstig ... H.-Heine-Str. 4 a

Verk. Orig. Spiele für C64: Buggy Boy, Spy vs Spy und Stunt Car Racer, für je 20 DM. Zus. 50 DM, gut erh. Tel. 0221/536486. Mit Anleitung

Suche Maniac Mansion. Dringend. Ruft an. Tel. 06202/72571. Bernd. Ab 15 Uhr. Aber bitte geschenkt

Suche ... Eure Listen an Dirk Pekrul, Friedrich-Ebert-Str. 16, 5657 Haan 1. Oder ruft an: Tel. 02129/1238

Suche für den C64 Sport- und Strategie-Orig. ...

Wer schenkt mir Games (Diskette) oder Cas... Radovan Pala, Rybna Brana 1, 81101 CSFR ...

RBH's PD, je 1 DM. Info gg. 1 DM (RP) bei RBH's PD ...

Suche dringend Rainbow I und Shinobi. Verk. ...

Suche Shanghai sowie alle Infocom-Adventures (Disk). Zahle bis 20 DM. Angeb. an Christoph Seibert, Oberaueler Str. 8 a, 5202 Hennef ...

Tausche Spiele für den C64 (Disk). Habe: Turrican, Tie Break, Rings of Medusa, suche Star Flight, Italy 1990, Kick Off 2 ...

Verk. ... Holzweg 101, 4019 Monheim

Suche S. of the Silver Blades und Scenery Disk ... weg 4, 5309 Meckenheim. (Bitte mit ADV Lö...)

Tausche Spiele, habe z.B. R-Typ, Turrican, Maniac Mansion, u.v.a. Suche dringend das Game Indy 3 für den C64. Michael Tscheslog ...

Verk. Deactivators und Galatic Games für je 20 DM ... 8701 Aftersheim. Tel. 09336/503

Verk. C64 Orig. Disks: X-out, Flimbo's Quest ... % für je 20 DM. Tel. 02307/88530

Suche Double Dragon I, Troll, Dangerous II, Dragonwars, und Tauschpartner für C64 ... 2630 Lahr

... Tel. 02162/32660

... Wolfgang Lichtblau, Tel. 0222/3329702 Wien

Verk. Orig. Champion Chip Football (50 DM) ganz neu. Tel. 089/421341, oder schreibt an Markus Reitz, Lehrer-Götz-Weg 6, 8000 Mün...

Suche Tauschpartner für C64, 100 % Rückantwort ... Larsen Freyer, Unritzer Str. 8, O-6502 Gera

Suche Power Play 9.90 dringend zum max. Preis von 5,80 DM. Enrico Meier, Lubminerstr. ...

Verk. ... cop, Gunship, Grand Monster Slam, America Ice Hockey, Stealth Fighter aller orig. Tel. 07227 ...

C64 ... der jedem etwas bietet. Peter Ziewer ... zenberg 8, 5524 Malbergweich

Verk. Giga Cad Orig., Bücher, Tips + Tricks ...

Verk. C64 und Floppy, Joystick, 80 Disk., Locher, Topzustand, nur 400 DM. Schreibt an ...

Verk. div. Orig. für C64 Disk. Vorwiegend Rollenspiele. Preis nach VB. z.B. SSI Orig. (Cur...

... u. Programme, Geos + Op. Tunderbold + Out ...

... Tobias Geiselmart, In Grubwiesen 19, 7425 ...

Verk. Schnelllademodul + Demonstalker (Orig.) für 40 DM. Schreibt an Michele Giarusso ...

Biete "Die Erbschaft 2" - Die Urkunde (Orig. + Anleit.) 30 DM. Das Porto mußt Du bezahlen ...

Suche Mask of the Sun dt., nur Orig., zahle dafür 25 DM. Suche auch Anleitung v. The ...

Suche Komplettanleitung von Silent Service I. Zahle bis zu 10 DM. Dringend. Kammermaier ...

... DM (Nat. Orig.) Tel. 04851/4861. Verlangt nach Henning

Verk. F-16 Combat Pilot (C64 Disk, noch ...

... CH Tel. 064/613659

... Knight of Legend, Dragon Wars, Zak McKr., a...

... trenk, Austria, P.S. Lindenstr. 7 100 % Antwort

Kaufe und tausche Games jeder Art für C64 ... Neugebauer M., E. Winert Str. 25, O-4860 ...

... Tass Times 20 DM, Defender o/T Crown 20 ...

... bei Gernt. Tel. 04331/80013, ab 19 Uhr

Ich bin 12 Jahre alt, und suche Tauschpartner für C64, möglichst in meinem Alter und in der ... 3399

... von Maniac Mansion ...

... Datasette, Cassetten und Arbeitsmodul Cartridge III. Alles zus. 350 DM. P. Stender, Tel. ...

Verk. F-19 50 DM, Stealth Mission 150 DM, Chuck Yeager 50 DM, Roter Okt. 50 DM, De... nery, je 30 DM. Tel. 02173/12250

Suche Rollenspiele und mil. Simulations- oder Strategiespiele. Tausche auch. Listen an H. Siedl, Krachelberg 16, A-8301 Laßnitzhöhe ...

Suche C64 Wasteland Orig., Starflight Orig., Sent Worlds Orig., Preis nach Absprache. Tel. ... Battletech

... Meldet Euch ...

Suche Action-Cartridge MKV für 50 DM + Anl. Turrican für 25 DM und TV-Sp. Basket für 35 DM + WWF Wrestling 20 DM. V. Sicar, Eber...

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Drucker Seikosha SP-180 + Master Text Plus + Pictures-Printer Modul für nur 800 DM. Tel. 02151/...

Verk. 16 Orig., wie z.B. Starflight, Iron Lord ... ihr diese Nummer wählt: Tel. 0421/472655

... und einen sehr günst. Amiga 500 (100 % o.k.) Jens Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-...

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64/128

Rick D 2, Castle Master Tel 07026 2799

an M Hohmann Elbblick 57 2093 Stelle

Verk C64 II + 1541 II + 5 orig Spiele + Joysticks 650 DM VB Auch Speed-DOS einzeln 100 DM VB + 1 Diskbox + 50 Leerdisk Tel 06509 8547

Verk C64 II, Floppy 1541 II, Schnellademodul Fachliteratur, u a Data Becker VB 320 DM

S O S Suche Turrican Rainbow Islands Hard Karlsruhe 51

Tel 06509 8547

bergstr 6, 7241 Eutingen 1

Tausche und verk Orig Rollen - u. Strategie def PC's

Suche Bundesliga Manager mit Auf-Abstieg UEFA-, DFB-Pokal-Spiele, Relegationsspiel Dieter Meier, Schloßblick 4, 7601 Ortenberg

Verk. Joystick mit Dauerf. fur 35 DM, 3 Wochen für einige Telespiele Computer Tel 07164

Suche Floppy 1541 oder 1541/2, Drucker und neuste Orig Spiele für C64 Rene Goldham-

deckhaube + Joystick u+ Diskbox, mit Softw 400 DM Tel 05372 6997 (Marcus), ab 19 Uhr

Suche auf Disk mit dt Anl Stunt Car Racer Pirates Sim City, Silent Service, Tino Ringer Sonnenstr 4 8510-Furth Tel 0911 708256

Listen an Arne Wulf 4000 Dusseldorf 13 Köl- Club melden

Workshop in orig Verp + Anleit., 190 DM Au-

Verk oder tausche Disk Habe Stunt Car Milestones, Tom & Jerry 2 Zak Mac u v m. Zu-

Suche C64-Rollenspiele Bard's Tale 1-3 und Liste an B Michalak Hauptstr 33 4650 Gelsenkirchen

Rev Alles 100 % o k Nur 11 Mte alt Suche Gameb Module Uli Schumchen Azaleenweg 8 4044 Kaarst

Fur 40 DM F Wenot, Krupunder Grund 46,

Wer tauscht Sim City gg Rings of Medusa (nur Orig) Zuschriften an Melf Paulsen, Flensburgerstr 14, 2257 Sönnebüll

Verk Klax 64 (Orig) für 30 DM, o 25 DM berth, Lange Str 34, 8620 Lichtenfels

Games) mind. 1700 DM Tel 0911/792661, Michael

Verk Geos 128, Geowrite, Geofile + Mega Pack 1, zus für 150 DM Bitte melden an Jörg Räder Am Alten Dreisch 64 b 4800 Bielefeld 1

C128 D + Mon (grun 40/80 Z.) + Drucker Disks + Zeitschriften, VB 700 DM Tel 02734/ 60367 (Wojtek)

Suche für C64 Fußball-Manager Spiele, nur Orig Harry Becker, 4132 Kamp-Lintfort Bogenstr 21, Tel 02842 41517

C64er Suche Microprose Soc. fur 25 - 30 DM dringend Adresse Michael Dietrich, 6744 Kandel Hauptstr 60 a

stand kaum gebr 150 DM, plus Porto Kleile Tel 07621 10757 ab 19 Uhr

Verk C64, Floppy 1541-2, Action Rep MK 6, Colorprinter für Star-LC-10-C + 5 Diskettenbo- VB 849 DM Tel 06045 1222

Ich suche div Games für meinen Computer 128 Und tausche oder bezahle dafur Manuel Cadonau, Bodenacher 103, CH 8121 Benglen Schweiz

Suche dringend Orig Spiel Turrican (Disk) für 20 DM Falls Interesse ruft an unter Tel 0821 94548 (ab 19 Uhr) verlangt nach Flo

Verk für C64 Bozuma u 6-Pak (Vol 3 nur C64I) je 30 DM Tausche auch eins der Spiele gg Sim City. Nur Orig Tel. 07141/57110 (Sal-

Verk wegen Systemwechsel C64II + 1541II + Box + 80 Leerdisks + div Zubehör, VP 600 DM Tel 07054 7950

C64 + 1541, Drucker mit Interface + Fachlit + 100 Disk. + 3 Joysticks + F Ca

Verk oder tausche Orig z B Sim City Italy 90

Verk C128 D + Bildschirm C1901 + 1 Modul +

Gelegenheit weg Systemwechsel Verk C128 1571 1750-RAM-EXP, Monitor, Geos 2 0 f 128er, Maus, 2 Joysticks, Orig Games (D), Preis VB Stefan Tel 0711 539976

Biete C128 D + Module + 2 Joysticks + 20 Leerd + 23 Orig mit Anleit für 480 DM Tel

1 DM bei M Dechant Klosterstr 30, 8600

Verk Test Drive 2 und Scenery Disk mit deut be, Goldene Aue 3, 3525 Oberweser Ödels-

Verk C64 + Floppy 1570 + 2 Disk Boxen a 85 1694 Torsten Querbach

Verk C128 D, Drucker Star LC10, Dataphon S21-D2, Ex Port-Erweiterung (3-fach), Expert Modul, Duo Epromharte, Datasette Tel 0421

Suche Orig Dragon Ninja, Sim City (D), P 47 Thunderbolt, Dyter 07, F-14, Tom Cat, Ruft an Mo-Fr 18 - 20 Uhr Sa + So Kimmer Marco C64 Tel 06150 40331

Verk Orig für C64 Back to the Future II 40 DM Italy 1990 40 DM Weird Dreams 25 DM, Post an Jan Lenski Hanauer Landstraße 1 6457

Verk Afterburner, Gameset & Match Red October, Flying Shark Suche TV Sports Football, Tie Break Gotcha Dragon Wars Sku or Die Georg Tel 02823 7508

Verk o tausche fur C64 Speedball, Fox Fights Back, Die Dunkle Dimension, Kick Off 2 Nummer 5 lebt Suche Sim City, Ab 18 Uhr Tel 04121 62990 (Tim)

ge 30 DM, suche Rollenspiele Ultima 1-5 mit

und Datasette mit 39 Spielen tausche auch Tel 0201 603267

Verk Orig Pirates 30 DM Driller 20 DM Dragon Wars 35 DM, Imp M II 15 DM Shoot Em up Constr 15 DM, Trivial P I + II je 20 DM, IO 10 DM alles Disk Tel 02244 2455

Verk oder tausche Games Besitze Pirates Zak McKracken, u v a Schreibt an Peter Busching jun Steingasse 207, A-6574 Pettneu

Suche fur 64er Rocket Ranger (Import) Zahle

C64 Suche Tauschpartner, habe Klax, Logo Kick Off 2, 3D Tennis usw Stand 5 10 90 Aurich 1

C64 Disk Suche die Spiele War in the south Pazifik + Kampfgruppe, beide mit Anleitung Jarnig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239 Österreich

Magic 2 Pirates Serve + Volley, Starflight Bard's Tale 2 Jedes Spiel 40 DM Tel 0222 8046181 (Peter) Austria

Verk für C64-Disk Orig Intern 3 D-Tennis, X-Out, It's aKind of Magic Toobin Test D2, Gold, 07681 7495

Verk MM II Bard's T I - IV, Wasteland Mars Saga, Ultima IV - V, Rings of Medusa, Hillsfar Tel 02173 64122

Schreibt an Dirk Ilgner, In Flecken 14, 3007

C64 Softw ges Habe Alles Suche den Rest.

Suche Ultima 1 5 und Pirates Biete 25 30 DM Str 6, 2943 Dunum

C64? Tel 08634 8037 (Michi)

Verk C64 + Floppy 1541 - II, Modul Orig Spiele Orig Lernprog Disk Boxen Disklocher VB 600 DM S Janssen, Brambusch 4

Verk Orig Superscript 128 40 DM, versch 64er Chip usw pro 2 DM, eine C64 Disktransportbox 10 DM Tel 089 168542 (Thomas

Verk C64II + Floppy 1541 II, Mon, Diskbox, mann, Ginsterweg 47 8500 Nurnberg 30 Tel

Verk C64 + Floppy + Orig Spiele z B Power- 52618 ab 18 Uhr

Suche 1541 bis 300 DM Tel 06074 98437

Rainbow Islands usw Tel 04402 3516 (Peter)

& Smart Tel

Suche Vizawrite 64-Orig Suche SX64 auch mit Defekt Suche Monochrome-Mon Suche

Verk C128 und Datasette m Spielen Sehr gunstig Tel 02735 3642

Suche ehrlichen Tauschpartner, der z B Red hat Disks an Sascha Winter Schauernher

Verk C128D, Farbm, Drucker, 2 Joysticks, ca ler, Tel 03174 76091 Schweiz

Orig Spiele + Kabeln + Abdeckhaube für 350 DM Alexander Raible, Kielernweg 11, 7210 Rottweilhausen Tel 0741 34123

Anfänger sucht Tauschpartner fur neueste C64 Games Bitte Liste beilegen 999 % Antwort Christian Persch Hersfelder Str 27, 3578

Verk C64 Orig (Disk) Moebius 25 DM, Ultima

Verk Akustikkoppler der Firma Hitrans mit 300 bd Preis VB 100 DM Tägl ab 17 Uhr Tel 030 4138100

Super Sprint, Revs) gunstig Tel 089 6912445

Verk C64I + Floppy II 50 Disketten + Box VB 500 DM Suche auch A500 tausche auch gg meinen C64 Tel 05351 4630 Verl Alex

Schreibt an Sebastian Wal

Verk C64 + 1541 2 + Joystick + Maus + Mon + 2 Disk Boxen + 130 Disks mit guten Spielen, wie Z Mc Kracken, Oil Imperium, + Final Cartridge

Verk Orig für '64er falls Interesse schicke

30867

Verk meine alten Tapes Disc's Module, etc. Hänel-Str 28 8000 München 50

Verk Times of Lore fur C64 100% o k Preis 30 DM Origverp Ruft an 02256 896 (Roland)

Verk C128, Floppy 1571, 1 Joystick, 19 Games Box, Preisvereinbarung bei Anruf Tel 04764 724 verl Florian

9/89 Ang an Klaus Tel 09273 8143 16 - 19

Floppy + 50 Disketten MIDI System, fur nur 5000 öS (750 DM) VB Austria Tel 2962687 (Dennis)

Public-Domain-Softw fur C64 Disks Liste gg RP bei Marco Richter Berliner Str 27 2407 Sereetz

Verk C64II mit Geos 1 3 150 DM, 1541-II 170 DM Farbm 1802 250 DM Action Replay MK6 80 DM Philips TV-Turner Roboter Tel 09094 540 ab 14 Uhr

VB 400 DM Tel 06043 7770 ab 15 18 Uhr

Verk wg Systemwechsel C64 II + Farbm + Floppy 1541 II + 3 Joysticks + Disk-Box + 64er + ASM + Power Play + 100 PD's + 10 Orig. VB

Verk Commodore 128 D Disks z B Stuntcar-

Suche die neusten Games (C64) Listen an Tina Reichelt Langenfelde 109 2300 Kiel 17

Österreich: Verk gute und neue Games 8181 St Ruprecht Raab

Hilfe An alle die einen C64 haben Ich suche das Spiel Oil Imperium für C64 Nachricht an

Private Kleinanzeigen

ca. 40 Leer + Box 500 DM VB Hartmut Rudorf,

128D, F-Mon., Joypad, Final-Cartridge 3, Ho-

Verk. Orig. Games wie Fish, Action Fighter, 5

2800 Bremen 1

u.v.m. M. Rauchfuß, Maisacherstr. 15, 8080 Fürstenfeldbruck Tel. 08141/43431

DM, Orig., Jet 10 DM. Tel.

Verk. C128 + Floppy 1571, 2 Diskettenboxen

sticks. Preis ca. 490 DM Tel. 06504/1786

Verk. C64II + 1541II + 1 Box + Geos, alles auch

Königstr. 73, 4350 Recklinghausen Tel. 02361

Game On) 64'er (normale + Sonderhefte)

Andy Meyer Tel. 05136/2433

Suche Visa Codetabelle von Zak Mc Kracken,

1426

Verk. C128 + VC 1570 + 99 Disks + Box + 4 Bücher + Orig. Summer G. + Alter Ego + Giga-Cad-Plus (incl. Buch), VB 600 DM, auch ein-

Suche Spiele für C64, besonders Emlyn Hughes Soccer. Zahle gut. Herbert Engling, Ostnicherstr. 61 b, 5140 Erkelenz

(PIM) Liste gg. 1 DM Rückumschlag. Jens Sagmeister, Erbacherstr. 6, 6123 Bad König

Tel. 02661/8...

Wanna buy Originals for C64? (Bloodwych, B... t. Future 2, After Burner, Elevator) Tel. 0951

Verk. 64er Games 15 - 25 DM, VCS 2600 mit 24 Games 200 DM. Alles Orig. Games. Suche

Tel. 06406/3870

Soft, wie z.B. Buck Rogers auf dem C64. Ruft

C64 Verk. Murder of Miami für 15 DM (Hallo

Ich suche Tauschpartner, habe Top Games

4973 Vlothor or call Tel. 05733/6514

Suche Orig. Curse of Az. Bonds bis 30 DM

nenweg 12, 7016 Gerlingen

Verk. div. Orig. (z.B. Manchester Unit., Turrican, Might & Magic 2, ...) für 64'er. Liste bei Schreibt an Schreier H., Winterbergstr. 10, 8460 Schwandorf

Verk. Input 64 29 Hefte mit Cassetten (1'85 - 5 87) für 100 DM. Olaf Gnahs, Malersteg 28,

Verk. für C64 auf Disk: Phobia 30 DM, Turrican 30 DM, X Out 30 DM, Kick Off 2 30 DM und Hardn Heavy. Suche Lös zu Robox. Anrufen unter Tel. 06432/5905

Game on 3 Mte alt. NP 950 DM, VB 715 DM, Sebastian Papouschek, Tel. 02241/335717

DM und noch v.m. Tel. 07021/52718

Awischutz, Zwergstr. 5, 6752 Winnweiler

Str. 1, 6100 Darmstadt 12 Tel. 06151/371301

Suche gebr. oder neuen C64 bis 150 DM

Versch. C64 (100 DM, def.), Floppy 1571 200

Geräte sind kaum benutzt. Tel. 0531/311732

Suche für C64: Secret of Silver Blades, Mars

Burgstr. 33, 6000 Frankfurt 1

kaum benutzt. VB 500 DM. Tel. 06102/21447 fragt nach Markus

Private Kleinanzeigen

C64/128

[illegible] 22 DM Ab [illegible]

[illegible]

Suche Kick Off 2 (Disks), zahle bis zu 20 DM [illegible] Ballengasse 19, 5357 Swisttal 1, Tel 02254 [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] Claus Schönwald Am Pappeldiek 20, 2970 Emden

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Verk C64 mit Mous, 1541 II, Datasette Drucker [illegible] Orig.Games für Datasette und Floppy für 480 DM Tel 06831 79431

[illegible]

Verk 1 Jahr alten C64 II, Floppy 1541 II, 20 [illegible]

Suche "Pascal mit dem C64" (Markt und Technik [illegible] ersdorferstr 8 8000 München 19

[illegible] 3..., ab 17 Uhr Mo-Do Tel 06183/4448 Jürgen, VB 800 DM

Wer kann mir taktische Tips zu Street Cred [illegible] 07665/4018 (Walter)

Amiga C64 Suche Spiele, Vorw -Simulationen und Strategie (PSS, SSI, Microprose) Listen und Angebote an Peter Ruchti Sudetenring 4 8883 Gundelfingen

[illegible] DM M & T Buch Körber C128 Alles über [illegible] Tel 0241/171784

Verk Commodore Datasette 1530 für 200 S oder 28 DM, und heiße Spiele (10) für 80 S Christian Burgstaller, Rennerstr 8, A-4843 Ampflwang [illegible]

Suche Sim City (C64 Disk) Zahle gut Verk [illegible]

Verk C64 + 1541 II + Final Cartridge 3 + Joystick + Disk + Locher für 480 DM (VHB) Tel [illegible]

Möchtest Du nicht billige Software kaufen? 10 Disks 10 DM? Schreibe an. H W, Anton-Lux-Ring 8 6364 Florstadt 2

Verk Orig Programme für C64 u.a Geos 2 0 sowie div Spiele auf Disk u Cassette Friedrich [illegible]

Suche Infocoms Zork 3, Deadline, Suspended Seastalker, Starcross, (System egal), Borderzone, Sherlock (nur Amiga), Tel. 05121 512725 (Klaus)

Suche 1581, 1351, Orig. aller Art (gut, heil und billig), Power Play 1-6, ASM bis 8/88 An T [illegible]

[illegible] DM [illegible]

[illegible]

C64 User Tausche neue Games (Iron Lord, Oil Imperium, H Poker, Sim City) Hagen, Steiner [illegible]

[illegible] schnell ihr könnt Tel 0911 634466

Verk Teacher Busters Track 18 usw For[illegible] A-9020 Klagenfurt, Austria Das Game 50 öS

Verk Orig Western Games (Disk) und Tobe on Top, In 80 Around the World und Indoor Sports (Kassette) Ruft schnell an Tel 0561 527115 (Thorsten)

Dringend Suche Project Firestart, Epyx 21, F-[illegible]

Suche für C64 folgende Spiele Batman, Börsenfieber, Invest Moonwalker Die Hard alles auf Disk Schreibt an M Stahl Eichenstr 13, 3150 Peine

Verk Rainbow Island (Disk) 20 DM, und Batman - The Movie (Tape) 15 DM Alles Orig Ruft [illegible]

Verk Test Drive II + Scenery Disk 10 DM, Fighter Bomber 20 DM, Oil Imperium 20 DM, The last Ninja 10 DM, oder zus 50 DM Tel 08331/87753 8940 Memmingen, ab 19 Uhr

Suche gute Spiele (Orig) für C64 Z.B New-Zeal-Story, Sportspiele Adventures Listen an O Baumjohann, Oliver, Corfeweg 13, 4410 Warendorf 1

[illegible] de in (d) Tel 07762 4607 oder 1426

Verk spottbillige Orig Rollenspiele, Adventures, Sim, Anw Bücher für C64/C128/CPM+ - Preise 5 DM - 25 DM Liste von Bernd Weber [illegible]

AMIGA

Verk günstig Amiga orig (Spiele und Anwender [illegible]

[illegible] Mansion komp , deutsch, 45 DM, Stefan Leonhardt, 4900 Herford, Schwarzenmoorstr 70, [illegible]

100 % o.k orig für Amiga! Verk od tausche [illegible] Tel 07144/4539 (Marco)

Versteigere div Orig wie z B Fugger, Populous, Promised Lands Pirates, usw , schreibt an Sven Thron, Im Vaiter 31, 6258 Runkel 1

[illegible]

Suche Amiga User oder Gruppe bin Anfänger, Raum Wipperfurth, suche auch Games, Chri [illegible]

[illegible] an Stefan Ballschuh, O-8020 Dresden Ge[illegible]

[illegible] Player Manager für 35 DM [illegible]

Achtung Spiele-Fans Verk Orig -Softw für [illegible] es bei W Schicker jun , Kirchplatz 16, 8370 [illegible]

Verk 2 Woch altes Originalspiel "Their Finest Hour" f 50, DM od tausche gegen "Khalaan", [illegible]

Verk Originale Pirates 60 DM Triad 150 DM Ports of call 50 DM, Test drive 30 DM Comp Live + Power Play 1-12/90 zus. 75 DM Tel 02932 32262

[illegible] terator, Seuck, Terrorpods Italy 1990 Return [illegible]

Suche Komplettlösungen von Indy Adv. u. Maniac Mansion Schickt alles an Jochen [illegible]

Jede Menge Rollenspiele ! Amiga 500 und C 64 zu verk. St. 25 DM 35 DM Willi Boehm, Tel [illegible]

Amiga Suche Tauschpartner für neuste Softw, [illegible] C. 7400 Tübingen

[illegible] Euch unter Tel 089/8711241 (Nur Münch)

Amiga Softw ! Alt u neu! Liste (gratis) anford [illegible]

Tausche, verk. u kaufe neue und alte Games Suche Tauschpartner Listen an Thomas Glanz [illegible]

Verk Orig Softw, wie z B Ghostbusters 20 [illegible]

Verk Orig Flood 50 DM und Amos, The Game Creator 70 DM, auch Tausch gg SSI Rollenspiele Orig Tel 06103/87429

Suche The Pawn für Amiga Zahle 50 DM (Nur Orig) Sönke Klettner, Theodor-Storm Str 18, 2385 Schuby, Tel 04621 4469

Verk billig Orig Hard Drivin, Rainbow Islands [illegible]

[illegible]

[illegible] lenspiele, Tel 089-564754 (Alex)

[illegible] Football 50 DM, Elite 30 DM Bobo 20 DM Turn [illegible] Tel 089/3161393

Südtirol/Italy Verk. Amiga-Software Tausche auch Anruf lohnt sich Tel 0039 (0)471 706775

Achtung! Verk Amiga 1 Jahr alt, + Zeitschriften, + 1 MB Speichererweiterung 858 DM, Tel. [illegible]

[illegible]

Verk Orig + Anleitung, Starblade 40 DM und Magazine (ASM Power Play 64'er) uvm Tel 02271 63203 (Markus)

[illegible] -12613

Verk Orig Rings of Medusa 35 DM Bionic [illegible] tungen, je 10 DM, Tel 02422 8663 (Patrick)

[illegible]

Verk Orig Spiele Rockstar Ate m. 10 DM, T [illegible] ge II 10 DM, Abs Michael Muschalczyk [illegible]

Tausche Pirates The Krister, Bards Tale, gg. Dragonflight, Pool of Radiance Legend of Faerghail Night u Magic II, Ultima IV o V , Tel [illegible]

[illegible] Bildpunkte für Amiga 500 und C 64-128, NP 698 DM 1/2 Jahr 500 DM, Tel 04721/49739 Schlichting

Austria Verk orig Cadaver, Dragons Breath 688 Attack SUB, TV-SpBasket, F-16 C Pilot usw , Top-Zustand Preise 350 - 500 öS Auch Tausch gg 1 MB Erw Tel 02747/2023

[illegible] TV-Sp Baske + B , Xenomorph, A-688 Attack [illegible] Zustand 350 500 öS, Tel 02747 2023

[illegible] 82, 24 Lübeck Germany TDI-A name [illegible]

[illegible] Harald Zuber Steiner-Ring 20, 8192 Geretsried Deutschland Liste oder Diskette

Verk orig F-16 Combat Pilot für 45 DM, oder tausche gg Drakkhen Call Tel 040 7425997 ab 15 Uhr Fragt nach Daniel

Suche günst kompletten Amiga 500 bei dem alles 100 % o.k. ist, zu einem fairen Preis J [illegible]

[illegible]

Suche Tauschpartner Habe gute Games Rick Dangerous 2 usw No Loosers ST + Amiga, [illegible] Tel 02246 6952

Suche TV-Sp Footb (dt), Play MAN F16 Falcon + Miss Disk, 1 u. 2, nur Orig., J Darc L O T Ris Sun, Indi 500, F19 Stealth Tel [illegible]

Tausche fast neues "Rainbow Islands" gg [illegible] nur Orig

Verk Amiga 500 + 1 MB + 1084 S + Star LC-10 Color + HF - Modulator + Software, nur [illegible] Preis VB

Verk Amiga 500 + Drucker MPS 1200 (für C 64), + 50 Disks für nur 950 DM, Tel 0671 [illegible]

[illegible] World Cup I 25 DM Tausche auch gg Orig [illegible]

Suche für Amiga Bundesliga M Balance of Power I u. II Operation Stealth und Powermonger [illegible] zigerstr 23 5204 Lohmar 1

Suche Amiga Softw Schreibt mit Liste an Bjoern Janssen, Auf Geiss 5 6580 Idar-Oberstein 4

Suche günst Originalspiele Angebote schriftlich an Uwe Schiller Steigerwaldstr 11, 1000 Berlin 20

Verk Orig Waterloo 35 DM Phantom Fighter 10 DM, OP Wolf 35 DM, Hard Drivin 35 DM Barbarian II 35 DM, Liste fordern, Tel 09606 [illegible]

Verk Midwinter I. 50 DM, u Interphase f 40 DM Tausche auch gg Cadaver, Wings, M1 [illegible]

Suche Amiga-Kontakte. Tausch von Tips, Erfahrungen und Programmen Tel 02151/736112 [illegible]

Tausche Amiga-Spiele Ob alt, ob neu Suche alles für den Amiga Jochen Frey, Christophstr 4, 7218 Trossingen

[illegible] denburg Steinstr 3, 2123 Bardowick

Gunship, Populous 40,- DM Stargilder, Phantasie 3, Katakis, Footballmanager 2, Amegas [illegible] DM Tel 06131/678477

[illegible]

[illegible] C-64 Games zu verk Tel (0043/662) 8309173

Verk , tausche (orig), Test Drive 2 mit Scenario und Cardisk, TV-Sports Football gg Dugeon Master, Chaos Strikes Back Ruft doch mal an Tel 02101 44485

[illegible]

Verk Western Games um 30, Sky Blazer um 25, Imperium um 45 DM Alle Spiele mit deutscher Anleitung Tel 08706/617 (Bernhard)

[illegible] Sidewinder, Flood Rick, Dangerous, Zak, Larry Nur Deutschland Ruft an Tel 08195/372 (Stefan)

Suche guten, preisgünstigen Sound-Digitizer f Amiga 500 Angebote an Cornel Waser, Allwegmatte 2, CH-6372 Ennetmoos

Suche Action-Games Ch. Zmasek, Hirschweg 38, CH-8405 Winterthur

Suche zuverlässige (schnelle) Kontakte Habe neue Sachen Meldet Euch schnell bei Tel 040 [illegible]

Amiga Suche für Amiga das Spiel Operation [illegible] Uhlandweg 9, 7148 Remseck 4

[illegible] Reflections, Dungeon Master J C I Desert [illegible]

[illegible] Testdrive Drumstudio Suche A 1000 RAM [illegible]



Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Hellfire Attack 150 DM, Street Fighter 15 DM, [illegible] 20 DM. Tel. 04542/1245 ab 19-21 Uhr

Suche Orig. Battlehawks 1942, F19 sowie div. Strategie-, Simulation-, Games mit dt. Anleitung [illegible] MB Harddisk [illegible] Tel. 02173/44844

Suche Tauschpartner für Demos und Megademos. Nur absolut legale Sachen. Keine Raubkopien [illegible] Tel. [illegible]

Verk. Orig. Ferrari Formula One Amiga für 40 DM. Tel. 0711/721481 ab 19 Uhr. Verlangt Marc

Tausche meinen Amiga 500 2 Mb + Zubehör gg. MSX 2 [illegible] MSX 1 Mario Wolgarten [illegible] Neuss

Tausche oder kaufe Sega-Mega Games. Suche auch Tauschpartner für Amiga Soft. Tel. 032/419242 CH (Schweiz) ab 17 Uhr. Stefan verlangen

Amiga. Verk. Originalgames sehr billig. Interceptor, Championship usw. Anfragen Tel. [illegible] 951585 CH Thomas

Monitor. Suche 100% funktionierenden Monitor für Amiga 500. Zahle 300 - 400 DM. Tel. 07541/42432

Austria. Monitor 1081, [illegible] Disks, Programmer [illegible] Einzelverkauf VB. Tel. 03115/2138 bis 20 Uhr, Harald

Suche die beiden Amiga-Orig. Batman und Batman Crusader [illegible] The Movie. VB. Tel. 05124/1852

Active line ist searching for cool Mensers like [illegible] Ivan Besvir, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen/ [illegible] back

Active line [illegible] musicartists and coder [illegible] Ivan Besvir, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen 2. 100 % back

Verk./Tausche 70 Originalgames. Liste gg. Rückporto bei Uwe Öster, PF 1709, 5450 Neuwied 1. Suche auch Kontakte in und um Neuwied

Suche gute billige Software. Listen + Disks an Nikolai Hoof, Farberstr. 46, 4155 Grefrath 2 AMIGA only

Suche Loom, Teenage Mutant [illegible] bis zu 30 DM. Ruft an unter Tel. 05222/83206, ab 14 Uhr

Verk. On Out Run 20 DM, California Games 20 DM, Triple Power Pack 20 DM. Tel. 0751/91839 Markus nur am Wochenende. Inc. Porto

Suche Tauschpartner für Amigasoftw. Tel. 0711/5300042 [illegible] von 14-20 Uhr

Ich verk. Amiga [illegible] Tel. [illegible] abends

Verk. HF-Modulator, nicht benutzt, 30 Disketten zus. 70 DM, oder tausche gg. Sega Mega Drive Mod. Tel. [illegible]

Verk. Amiga Orig. z.B. Future Wars, Stadt der Löwen [illegible] Liste anfordern bei Norbert Schatter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt, Tel. 06027/2332

Suche Amiga Softw. Möglichst neue Programme. Schickt Liste an Ka [illegible] 20. 4408 Dülmen. Tel. 02594/5027

Suche Holiday Maker für Amiga. Biete 35 DM (Orig.), mit Anleitung und Verpack. Andreas Bangert, Arolserstr. 12, 3549 Berndorf

Verk. Space Quest 3 Auflösung. Suche Indianapolis 500. Zahle gut. Tel. 0221/698321 (Detlef)

Suche Amigasoftware. Spiele, Tools, Demos usw., bin noch Amigaeinsteiger. Listen an Mario [illegible]

Verk. neue Amiga Orig. Softw. Orig. verpackt und günstig. Tel. 01/8654836. Ab 18 Uhr Schweiz

[illegible] Amiga-Usern im Raum TS-BGD-RO. Meldet Euch bei Guido Frank, Kirchberggasse 5, 8222 Ruhpolding

Wer hat ZAK MC Kracken und möchte es gg. The quest for the time bird orig. verp. m. Anleitung tauschen? [illegible] Hannover. Tel. 0511/329449

Amiga Fans. Suche zuverlässigen Tauschpartner. Nur neueste Soft. Suche TV Text Prof. Schreibt an Alex Trenker, Fagenstr. 1/A, I-39100 Bozen, Italy

Verk. 1 50 DM das Actionspiel Dynasty Wars. Tel. 06898/295330

Verk. Orig. Indy 3 ADV., Larry 1 und Larry 3 für Amiga 50 DM pro Spiel. Tel. [illegible]

Amigasoft zu verk. Interessenten können sich melden unter der Tel.-Nr. 03182/20622 [illegible] abends, Beat verlangen

Suche [illegible] ORGWP [illegible] Effekten-Spiegel ab, sowie Prog. zur Graphischen Darstellung von Aktienkursen. Zahle gut. Tel. [illegible]

Suche gebrauchten Amiga mit Farbmonitor. Topzustand. Vielleicht auch mit Software. Stephan [illegible] 8011 Parsdorf. Tel. 089/9033757

Suche [illegible] Dungeon Master. Nur Orig. mit Anleitung. Zahle zw. 30 - 35 DM. Mark Hartrampf, Tel. 07022/61203

Verk. [illegible] Populous [illegible] mit deutscher Anleitung für 45 DM. Versandkosten bezahle ich [illegible]

Verk. Amiga [illegible] 40 DM, NP 69 DM. Tel. 06834/41696

Austria: verk. u. tausche Amiga-Software. Only Cool Stuff. Tel. 0222/325404. Stefan von 20-21 Uhr

Suche billigen A 500. Ich kann auch gute und preisw. Spiele besorgen. Schreibt an Jürgen Barth, Steinacker 2/17, 7524 Östringen. Oder Tel. 07253/24181

Hilfe. Suche Powerplay 3-90. Zahle gut. Arno Mulder, Vrankenkerklaan 27, NL-6412 HS Heerlen Holland. Tel. 045/729707

Verk. Nullmodems. Bis 19200 Baud. Für viele Spiele u. Prgs., nur 20 DM. Sebastian Althen, Lohsteg 4, 6470 Büdingen, Tel. 06042/1492

Verk. Speichererw. auf 1 MB incl. Uhr, abschaltbar [illegible] 7835 ab 16 h

Tausche F16 + Astate (NP 85 + 60 DM) gg. [illegible] 20 DM. Tel. 089/8504962. Stefan. P.S. Orig.

Suche Amiga 500 mit [illegible] Zubehör (Maus usw.) für 500 DM. Wer seinen Amiga billig verkaufen [illegible] 07720/61745, Bernd

Verk. die mordsgeile Konsole von Atari, mit 39 Games wie Panzerstrike oder Ufo. Ideal als Zweitcomputer. NP 500 DM. VB 390 DM. Tel. [illegible]

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe viele Games (170) wie Indy 3, Populous, Pirates, R-Type. Tel. 02162/21120

Suche dringend Cheats, Karten und sonstige [illegible] ges S. Katz, Sudetenstr. 92, 7500 Karlsruhe 21

Verk. Orig.: Computer Hits (20 DM, 4 Disks), Asterix im Morgenland 10 DM, und Pink Panther 10 DM. Tel. 06238/2353. Bitte melden bei Eddie Tjin

Verk. Orig. [illegible] Tel. 06331/804-240 nach 16 Uhr 06332/43118

Suche Rollenspiele und Flugsimulatoren wie z.B. Course of the Azure Bonds etc. Ruft an Tel. A-0732/815192 ab 15 Uhr, bei Patrick

[illegible] DM, zum verb., umschaltbar, von 2 Amiga [illegible]

Verk. Orig. [illegible] Dungeon Master für 50 DM. Tel. [illegible]

[illegible] 400329 ab 17 Uhr

Amiga [illegible] Write to Jesper Sorensen, Klannetvej 33, DK 8700 Horsens, Denmark. Contact me or [illegible]

Amiga Contacts. Wanted worldwide to swap [illegible] vej 33, DK-8700 Horsens, Denmark. 100 % Reply

Verk. Textomat und Datamat, orig., unbenutzt je 50 DM, Tel. 06324/76081 ab 19 Uhr (Fabian)

Suche Originalspiele für Amiga. Zahle bis 35 DM. Suche vor allem Adventure. Handels- und [illegible] Angebote [illegible] 74588

Verk. orig. Commodore MS DOS 3.11 Transformer V 1.2.2 für 60 DM. Tel. 02304/5793 abends

Suche Defcon 5 für Amiga [illegible] Beschreibung). Zahle 45 DM. Tel. 030/4136834 Dienstag - Freitag 16 - 19 Uhr. Gruß von Bernie an Goose, Iceman und Wizard

Verk. Amiga 500, Speichererweiterung, 2. LW, 1A-Zustand, + Originalverp., NP 1250 DM. VB [illegible]

Verk. Amiga [illegible] VHB. Schreibt oder ruft an: Achim Bauer, Sinsheimer Str. 4, 7100 Heilbronn, Tel. 07131/482301

Verk. Amiga Originale F-16 Combat Pilot, TV Sports Bask. je 34 DM, E-Motion, Fighter Bomber, Börsenfieber je 32 DM. Anrufe bei [illegible]

Suche Tauschpartner für Amiga Spiele [illegible] thonstr. 21, Tel. 02151/397599

Suche Strategie- [illegible] nur Orig. Tel. [illegible] nach 18 Uhr

Biete Echter-Bibel V 2.0 (6 2D-Disketten + [illegible]) 40 DM. M. Rattelmüller, Domplatz 5, [illegible]

Achtung. Verk. Amiga Orig., je 50 DM. Pirates, [illegible] Tel. [illegible] ab 18 Uhr, Peter verlangen

Suche Tauschpartner für A-500 + Speichererweiterung [illegible] org. St. Marxen 60, A-9125 Kühnsdorf

Suche Speichererweiterung für Amiga 500 auf 1 MB. [illegible]

Suche Tauschpartner für den Amiga aus aller Welt [illegible]

Suche Sound- Noisetracker-Instrumente o Samples. S. Yahga. Tel. 02431/70940

Ironhand Musicians. Wer hat Interesse an [illegible]

David Wurbs, Mozartstr. 7, 4286-Oeding. Suche Lösung von Indiana Jones und Starflight [illegible]

Gesucht: Assembler (Seka o.ä.) mit Handbuch & allem was dazugehört. Angebote bitte an Tel. [illegible]

Suche Amiga 500 ohne Speichererweiterung [illegible]

Tausche, verk. Amiga Soft. Anfänger willkommen [illegible]

Suche Orig., preisg. Sierra-Spiele (Amiga). Suche auch [illegible] King's Quest 3. Tel. 07904/8170, ab 17 Uhr

Suche Tauschpartner. Habe viel und neues. Schickt Eure Listen an T. Straub, 4005 Meerbusch 1, Poststr. 4. 1000% Antwort

Amiga-User erwachet. Suche Tauschpartner für den Amiga, habe immer neusten Stuff, ruft an bei Roland. Tel. 0511/329195

A500 - int./ext. LW, neu u. gebr., günst. Preise [illegible] Graf Karl, Wienerstr. 17 a, A-4481 Asten, Tel. 0722/465617

Biete f. 2,5 DM AS MC 4/88 - 9/89, Happy Computer (12/87 - 9/90). Für 3 DM Power Play (1-6, 10/88 - 2/90) und Amiga (6/87 - 10/90). Auch in kl. Mengen. Tel. 06103/86138

Österreich. Amiga-Software. Liste und Preise auf Anfrage. Tel. 07748/2202. Abs. Peter Hager, 5142 Eggelsberg 3. Ruft doch einfach an ab 16 Uhr

Verk. für Amiga Sim City, Indy 3, Battle Master, Ninja Warriors, Sherman M4, Champions of Krynn und Barbarian. Ab 18 Uhr. Tel. 07258/1042

Verk. Orig. [illegible] Hybris, Menace, Turbo [illegible]

Verk. Orig. Beast II + Wings + LOF + [illegible]

Suche Orig. Dragon Breath, Star Command + Might & Magic II. A. Schnell, Hirtsweg 7, 6404 Neuhof 4

Verk. Orig. Midwinter für 40 DM Kompl. deutsch mit dt. Anleitung. C. Löschen, Erzweg 4, 5190 Stolberg 7, oder Tel. 02402/73815

Verk. [illegible] je 40 DM Blaster, Lamp, buggy Boy, B. Manager, Rick Dangerous, Super Wonder Boy, New Zealand Story, Twin World [illegible]

Verk. TV Sports Footb. u. G.R. Monster Sl., [illegible] je 35 DM. Bards Tale I 25 DM. Tel. 06564/2107 [illegible]

Verk. Hillsfar 35 DM, Jagd auf R. Oktober 30 DM, Dragons Lair 40 DM, Operation Stealth 40 DM, zus. 130 DM. Ruft an Tel. 06201/66707 Marc

Verk. Orig. Spiele: Larry 1, Space Quest 3, Loom, Indy 3 (AD), TV Sports Football u. Battle of Britain für je 45 DM. Tobias Schlegl. Tel. [illegible]

Amiga Orig. Software: 688 SUB, Iron Lord, Ghostbusters 2, Continental Circus, Danger, Lord of the rising sun. Tausche auch. Tel. 0421/440687

Verk. Orig. von Indy 3 für nur 35 DM, komplett [illegible]

Verk. TV-Modulator 30 DM, Hostages, Red Heat 25 DM, Pink Panther, Western Games, Vampire Empire, Clever + Smart, je 15 DM. Ab 19 Uhr. Tel. 07071/44680

Verk. [illegible] Amiga, z.B. Wings, 688, Stellar Crusade etc. Thomas. Tel. 07151/24356

Verk. Orig.: Pinball Wizard, Erkunde, English, Textomat und Datamat. Preis VHS. Tel. 05434/1813. P.S. Tausche auch

F16 Falcon 40 DM, Mission Disk 30 DM, Archipelagos 15 DM, Karting-Grand-Prix 10 DM, Las-Vegas 10 DM. Alles Orig. mit Anleitung. Tel. [illegible]

Verk. Amiga-Orig.: Space-Quest III 50 DM, Stadt der Löwen 50 DM, Running Man 30 DM, Tracker 20 DM, Fighter Bomber 60 DM. Tel. 02173/2250 [illegible]

Orig. ca. [illegible] 50 - 60 [illegible] NP. Gratisliste anfordern. [illegible]

Verk. Battlevalley 10 DM, Rolling Thunder 20 DM, Larry III 50 DM, Unreal 50 DM, Indy III 30 DM, R-Type 20 DM, Weirddreams 30 DM, Ninjawarriors 30 DM. Tel. 06322/68117

Verk. Kickoff 2, Faerghail, Starflight 1, Champions, Rings, Sword of Twilight, TV-Basketball je 50 DM, nur am Wochenende unter Tel. 02732/[illegible]

Wings 50 DM, Pirates 45 DM, Action Service 25 DM, Italy 1990 30 DM, F16 Combat 40 DM, Combo Racer 40 DM, Kickoff m. Extra 40 DM, G.P. Circuit 30 DM, J. Lord 35 DM. Tel. 02473/6441

Verk. Dragon's Lair + Space, alle je 40 DM, [illegible] Gelsenkirchen

Verk. Operation Thunderbolt, Sherman M4, Xenomorph, Airborne Ranger und Katakis für je 25 DM. Hans Joachim Hofmann, Tel. 06733/[illegible]

Verk. [illegible] Amiga 40/80 Tracks MS [illegible]

Suche Orig. von Battle of Britain und Conquest of Camelot. Angebote an Tel. 06109/22798 [illegible]

Suche Amiga Orig. SUB [illegible] Werner Schwamborn, Tel. 02202/56435 19-21 Uhr

Verk. (tausche) Games Orig., 1) Iron Trackers, 2) Batman (Jok.). Preis gg. Angebot. Tausche m. SimCity usw. Markus Knoll. Tel. 089/604257

Suche Amiga 500 ohne Monitor u. Drucker. Biete 600 DM. Suche Amiga-Kontakte und gute Rollenspiele. Zahle gut. Tel. 04221/23123 [illegible]

Wer tauscht 4 Amiga Spiele gg. einen Gameboy + Tetris. Habe folgende Games: Midwinter, Bloodwych, [illegible] Kings Quest 2. Bitte melden unter Tel. 0421/540896

Suche Tauschpartner [illegible] nur, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42. 100% Antwort

Suche dringend Anleitung (incl. Karte) zu Might & Magic 2, wg. Verlust der eigenen. D. Ketelsen. Tel. 0431/832239

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Grand Slam 15 DM, Barbarian 20

Suche LOF-Orig., oder Handbuch (40 bzw. 20

Verk., tausche und kaufe Originalspiele. Habe

Suche Komplettlösungen zu Zak und Indy deutsch. Zahle bis zu 10 DM. Angebote an

Game-Boy Module. Sven Kehlen, Drosselstr. 22, 5650 Solingen, Tel. 0212/815966

Orig. Games: Balance of Power 2 20 DM,

DM. A. Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal

mer Edit, Populous, HondaRUF, Carr. Com-

8760 n. 17 Uhr

Car-Racer, Fire Power, Battle Chess usw. VB 30 DM. Bei Ralph, Tel. 02944/7197

Lösungen zw. 1 - 10 DM. Tel. 030/2152271

besorgen? Suche TV Sports, Eishockey u.

Tausche oder verk.: Starflight I, The games Summer Edition. Suche nur Rollenspiele (Orig.) Tel. 02602/2959. Verk. auch PC Orig.

Pharao, UMS. (Preis von 20 - 35 DM) Tel.

Verk. orig. Mike The Magic Dragon, Seconds

Bedburg Hau

ste Games (Unreal, Pool of Radiance, ...) Call Tel. 07181/69418 (Martin), oder Tel. 07181

Orig. F 29 40 DM, RVF 750, Hard Drivin 30 DM, Kickoff + ET 35 DM, Virus, Earl W. Baseb. 15

Verk. RVF Honda 40 DM, Larry 3 70 DM, Twin

DM. Und Nordic-Power Modul f. Amiga bis 70

3.5" LW, TV-Sports Basket, Operation Stealth

Verk. Budokan mit Anleitung, orig. oder tau-

Simcity (512 KB), Loom, F-29 und andere Flug-

gasse 10, 6505 Nierstein

Verk. Legend of Faerghail 60 DM, Day of the

30 DM, alles Orig. Nik 0221/317556

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von *POWER PLAY*-**Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis!
In Ausgabe 3/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 3/91** von POWER PLAY

Rubrik: Amiga, C 64/128, MS-DOS-PCs, Atari ST, Sega Master, Sega Mega, Nintendo, PC-Engine, Kontakte

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 3/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.01.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Private Kleinanzeigen

[illegible] Master Orig [illegible]

[illegible]

[illegible] kan, C Master, Ultima 4, suche gute Rollen- [illegible]

[illegible]

[illegible] (Orig + Anl)

[illegible] Popoulus, Falcon, Stunt Car, Fire Power, Wall street Wizard usw . DM 40, Tel 07223 74295

Verk Amiga-Spiel, 688 SuB Attack f. 30 DM [illegible] 14, 4716 Often

[illegible] Druid2, alle mit Anleitung, für je 20 DM Tel [illegible]

[illegible] of Faerghil ect) David Haupt, Raderth -Str. 11, [illegible]

[illegible]

Suche dringenst "Lurking horror" für Amiga. [illegible]

Verk Orig. Rings of Medusa, Xenon II, Resolution 101, Elite North and South Battlechess u.a Ruft an Tel 06249 2423

[illegible] Rockstar . nur 10 DM Tel 0221 [illegible]

Verk neue Orig.: 50 DM, Roger R., Theme P M , World G 35 DM, Speed 20 DM, Tausche auch gg andere Softw Mike, Tel Österr [illegible]

Tausche und suche gute Animationen, 1 MB u [illegible]

[illegible] garantie SFR 1500 DM Urs Bucher, Tel. 01- [illegible]

Verk Orig Dungeon M., TVS Basket 50 DM, RVF, Populous, TD2, Stunt Car R 40 DM, DPaint 2 + DPrint 110 DM, A2000B + 2 LW + Lit + S-Farbm 2200 DM, Tel 04952 1747

[illegible]

Verk od tausche Amiga Orig , Red Heat 50 DM [illegible] DM Buble Ghost 10 DM alle top Tel 07031 226864 nur 14 bis 16 Uhr

[illegible] Populus, Vieles mehr, alles Orig 20 - 40 DM [illegible] weide 33, 4050 Mönchengladbach 4

Orig Progr Falcon, Oper Spruance, 688 Attack Sub , F M Planet, TV-Football Greatcourts - a 40 DM, oder Tausch (Finest-Hour) [illegible]

[illegible] Hour, Berlin 1948 Drakhen Twin World zu je 40 Fr , R Gerzner Gothardstr 12, 8800 Thalwil Schweiz

Verk C64-Emulator II inkl Kabel fur 1541 Floppy 50 DM Suche orig Katakis u Kampf gruppe Zahle 20 DM je Titel Tel 02303 14009

[illegible] Spiel oder gg. 40 DM Tel 02522 2136 [illegible]

Verk. Orig Populous 30 DM, Promised Lands [illegible] rio zu WSW 10 DM Stadt der Löwen 45 DM [illegible]

[illegible] Wings, Castel Master, East vs West, Their [illegible]

Verk. Devpac-Assembler V2 14d und GFA- [illegible]

Suche Indiana Jones 3 Komplettlösung gg [illegible]

Suche INFOCOMS Zork3, Deadline, Suspended, Seastalker, Starcross (System egal), Borderzone, Sherlock (nur Amiga), Tel 05121/ 512725 (Klaus)

Verk Falcon M D I 35 DM, TV-Sports Basketb , Champions of Krynn, je 45 DM, Batman 20 DM Tel 0751 96201 ab 18 Uhr

Verk für Amiga The Armageddon Man u Earl Weavers Baseball zus für 60 DM Verhandele auch Jens Kaiser, Sudetenbergstr 26, 2956 Moormerland Tel 04954 5990

Suche Amiga 500 mit Zub , gut erhalten Angeb. an Michael Berge, Securiusstr 16 a, O-7270 Delitzsch

[illegible] Gunship, Indiana Jones 3, Stunt Car Rac Biete je 6 DM B Hofmann Gubener Str 32, [illegible]

Verk. Orig Software Maniac Mansion 40 DM, IK + 30 DM, Zak Mc Kracken 40 DM, Ooze 30 [illegible]

Verk Space-Ace f 50 DM, Garfield 20 DM Soldier of light 20 DM, Vampire-Emper 30 DM HF Modulator 20 DM Tausche auch Tel 07621 71035 (Matthias)

Verk Amiga 500 Mit Monitor CM8802 u. Mouse Mousepad, Tastatur, Abdeckhaube VB 1000 DM (NP 1800 DM) Tel 06122 2634 Fragt n [illegible]

Verk Champ of Krynn 50 DM, It came from Desert 40 DM, Kult 30 DM, Silkworm 20 DM Marble Madness 20 DM, zus. u Shooting Machine 150 DM Tel 04971 7613

Amiga Austria Suche Tauschpartner für Amiga 500 Software Habe Super Games Tel 03857 8516, 18-20 Uhr (Alexander)

Verk Originale Rings of Medusa 45 DM, Interphase 35 DM Journey 50 DM, Wishbringer 50 DM, A Mind Forever Voyaging 60 DM Tel 05943 1456 (Frank)

Tausche und kaufe neue Software fur den Amiga 500 Tel 05341 25980 Andreas Andert, Hagedornweg 69, 3320 Salzgitter 41

[illegible] Master zahle auch Marc Fuhr Tel 06201 [illegible]

Tausche Orig Beast II Unreal, Op. Stealth gg Powermonger, F19 Stealth F , Indy 500 Tel 02241/316439 Verk noch andere Orig

Might & Magic II, Swords of Twilight, (Rollen- [illegible]

[illegible]

Verk Amiga Orig : Premier Collection, Arthur (Infocom) oder tausche VP 35 DM, Stefan Schomburg Schäferweg 24, 7480 Sigmann- [illegible]

Tausche f. Amiga Ultima 4, Draxkhen, Lof. KQ1-3 gg Champ o Krynn Might & Magic 2, Heroes Quest O Pool, Tel 089 855317 nach 18 Uhr

[illegible] etc Tel 040 7682360 - Dringend

Verk folgende Originale z B Cadaver 35 DM Paradroid 90 35 DM, Loom 35 DM usw Robert Gnatz, Tel 07072 80419 v. 19 - 22 Uhr

[illegible] Medusa, Red Storm Rising je 40 DM Rainer [illegible]

Verk Amiga Sidecar 512 KB 425 DM Great Courts, Player Manager je 25 DM Suche 512 KB Erweiterung für Amiga 1000 Tel 07022 [illegible]

[illegible]

[illegible] Amiga (6/87 - 1/91), Kickstart (5/88 - 12/89) Tel [illegible]

Wer will sein BTX-Set und event sein Postmodem loswerden? Bitte melden unter Tel 02246 [illegible]

[illegible]

Verk Rainbow I. Slands u Xenon II je 25 DM u [illegible]

Suchen defekte Joysticks Preis nach Vereinbarung [illegible]

[illegible]

Verk folgende Orig z B Batmann, Toobin, Ghosts n Goblins, Police Quest II, usw Robert [illegible]

Suche orig Populous, Loom, Maniac Mansion, Flood Powermanager , zahle bis 30 DM Thorsten Biasi, Hauptstr 28, 5504 Vierherrenborn

[illegible] Quest, Sim City, Tie -Break, Battle Squadron, Beach Volley, Chase H Q , North and South, Deep, Tel 06473 1430

[illegible] Datamat, Reflections Jeanne d'Arc Katakis, Engl -, Erdk -, Mathe-Lernprog Tel 07402 7247

Tausche Indy 3, Pirates, Rainbow Islands, Xenon 2, Starflight gg Flood, Rock'n Roll, Ishido, Rick Dangerous 2, The Sentinel Tel 06221 10400

[illegible] Ziewer, Im Kreuzberg 8, 5524 Malbergweich

[illegible] schaftssim Tel 09331 1417

[illegible] Tips oder eine Lösung zu Corruption Ch Schmaderer, Ilkahöhe, 8132 Tutzing Tel [illegible]

Verk Turn It 40 DM Super Wonderboy 40 DM Thunderboy 30 DM, und Western Games 35 DM alles inkl Porto Tel 08137 7292

[illegible]

Verk Orig Pirats (NP 90 DM), 50 DM Their BOB (NP 100 DM), ca 60 DM, It came (NP 90 DM), 40 DM 100% o k Tel 04161 52447 (Thomas)

PD für Amiga nur 1,50 DM, je Disk Info gg RP (1 DM) bei RBH's PD, Stargarder Str 32 8500 Nurnberg 60 Computertyp angeben

[illegible] slam f 20 DM Pirates für nur 40 DM, und zus [illegible]

Biete billige Amiga Orig , z.B Ace 40 DM, [illegible] Woche geg. öfter vers

Freaks Tausche orig E-Motion gg orig Space Rogue oder Space Ace Schreibt an Stefan Eireiner Reichhausenerstr 12, 8221 Vachendorf

Amiga-Freaks Tausche orig Kult und Thunderbirds gg orig Operation Stealth Schreibt einfach an Eireiner Stefan, Reichhausenerstr 12, 8221 Vachendorf

Verk die Spiele "Bangkok Knights u. Altered Beast" zu je 35 DM (zus. 60 DM) Ruft an Tel 08621 2532 (Heiko), für Amiga (Orig)

[illegible] Dungeon M., Lords of the RS, Typhoon Tel [illegible]

Verk. Orig Stunt Car Racer, Kult, Ruf, Star Flight, Populous, Xenon II, Katakis, R-Type, [illegible]

Verk Starflight, Imperium, UMSI, Empire Hills- [illegible]

Verk Unreal 40 DM, Ny Worriors 40 DM, zus. 90 DM biete auch neueste Softw zum Tausch [illegible] Sascha

Verk. Larry 2 Rings of Medusa, Populous, X-Copy2, Grand M Slam, V Killer, Professional V2, V Killer Disk-Safe Preis auf Anfrage Tel [illegible]

Suche Amiga 500 mit Farbmon 1084 + Speichererw 1 MB Norman Kraft Bassumer Str 2, [illegible]

[illegible]

Verk Amiga 500 m 2 LW, Softw , Joystick, Bucher u.v.m , an den Meistbietenden (paar Mte jung) Tel 09161 60353 (Matthias Sax)

[illegible] schafts- und Strategiespiele schickt Euro Listen an Jörg Zieschang, Ohmoorring 47, 2000 Hamburg 61

[illegible] an Jan Schuster, Kardinal-Fringsstr 2, 5210 Troisdorf 22

[illegible] 300 Disketten 60 Orig Spiele VB 1100 DM Tel 069 5970001 bis 17 30 Uhr, Fr Rudolph [illegible]

Kaufe Amiga 500 Biete die Hälfte des NP, also [illegible]

[illegible]

[illegible] Adventures oder Simulationen (habe u a [illegible] Master) Tel [illegible]

Austria Amiga A-3950 Dietmanns 138, Tel [illegible] meine Orig verkaufen, oder Tausch Larry 3

[illegible] Meydenbauerweg 19, 1000 Berlin 20, Anruf: Mo -Die 18-20 Uhr

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Speichererw. gesucht. Mögl. für den Einbau in den A 500 [illegible] Zahle gut. Tel [illegible] 444 [illegible]

[illegible] Bescheid Pioneer der Club [illegible] Amigianer [illegible] gg. Rückporto [illegible] Burgweg 3 [illegible] bach [illegible] RK s

Markus v. Essen [illegible] v. Essen, Bischofsholenstr. 7 8025 Unterhaching [illegible]

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Listen an K. [illegible] Doberkamp 40 2313 Raisdorf

Verk. oder Tausche Amiga Orig. Ch. Of Krynn 50 DM, Voyager [illegible] DM [illegible] Tel [illegible] 310 Aa [illegible]

Amiga 500 + Monitor CM 8833 + Speichererw. + 30 Disketten + Joystick, 900 DM Tel 08106 [illegible]

Tausche F-16 Combat P., Xenon 2, Hardball 2 Spy vs Spy, gg. Police Q2, Zak M., Operation Stealth, LHX Attack C. u.a. Tel [illegible] nur Orig.

Suche Bundesliga Manager II. Tel CH 085 [illegible]

Wir, ein Computerclub der 90er Jahre, suchen noch weitere Mitglieder. Zwecks Amiga Kontakt Näheres bei: T. F und F. T. Schönegg 3910 Saas [illegible]

Suche Tauschpartner für Amiga Games, biete Invest Wings, F-16, Falcon u v.m., Tel 05521 3781

[illegible] Starflight, Warhead, Buffalo Bill, Lost Dutchman Mine, Sorcerer Lord 30 DM VB pro Spiel. Sebastian Tel 0422 [illegible]

The Pleasure Boys. Wir suchen Tauschpartner f. Amiga Softw. Haben neuste Games. Call us now Tel 05491 3275

Suche Programme für C 64 und Amiga 500 [illegible] E. Krüger, Frankenthaler Weg 11 4000 Düsseldorf 1

Top Angebot: Amiga 1000 + 2.5 MB, 2 LW, Monitor, Joyboard, Orig.-Softw., jede Menge Disks [illegible] DM Tel [illegible]

Kaufe und tausche Programme und Spiele aller Art für Amiga 500. Alle Listen, Disketten usw. an Oliver Hanke, Oberhofstr. 16 [illegible] dorf

A2000, 5 MB RAM, 2 x 3,5", 1081 Monitor, Orig. Softw. (z.B. Populous, Pool of Rad, Champ. o. Krynn) [illegible] VB 3500 DM Tel 08232/1594

Verk. Amiga 500, Monitor 1084S, Drucker Präsident 6320, 70 Disketten, Spiele wie z.B. Pirates, 1400 DM VB Tel 08025 2149

Verk. internes A 500 LW für 119 DM Tel 0251 [illegible]

Suche, tausche, Amiga Games, C64, habe Wings, Shadow of the Beast I, Populous u. andere, Ang. an Michael Fritz, Herderstr. 25, [illegible]

Suche Orig. mit Anleitung: Stadt der Löwen, Ultima V + VI, Rainbow Islands, Lin Wus Challange. Angeb. S. Noack, Bosser Krog 10, 2301 W[illegible]

Suche Amiga 500 mit Farbm. u. 1 MB Erweiterung [illegible] Dobbinger [illegible] 8, 1190 Wien, Austria Tel 368045

Amiga [illegible] Tausche Space Quest [illegible] PQ II o. Larry II. Tel 0203 [illegible]

Tausche Sim City, Ragnar M., Larry 2, Football M 2, Elite, F-16 C P., Xenon 2, (nur Orig.) gg [illegible]

Verk. Orig. Manhattan New York 40 DM (Sierra) Tel 06404 4673 nach 18 Uhr

Suche Spielquelle zum Tauschen, Verkaufen & Kaufen [illegible]

Suche günstige Amiga Softw., bitte Listen an: Robert [illegible] 18, CH-8352 [illegible]

Amiga 500, WB 1.3, KS 1.3, 1 MB, 2 LW, HD A590, Star LC10 Colour, Monitor 1084S, Preis VB, div. Spiele etc. Tel 08141/72100

Suche Amiga 500, 2 LW + Speichererw., Monitor, Softw., muß alles 100 % o.k. sein. Möglichst [illegible] 2520 Rostock 25

Suche Spiele für Amiga 500, Sim City, Elite, Ultima, u.a. Orig. Angebote an Werner Miko [illegible]

Suche defekte Amigas aller Art. Preis je nach Defekt. Auch Zubehör, z.B. Monitor, Maus, Drucker... Tel 089/334918 (David)

Verk. Amiga 500, Farbmon. [illegible] Zubehör Tel [illegible]

Verk. Football Manager 2 (PC) 30 DM, Populous (Amiga) 45 DM. Suche On The Road (Amiga) Orig. Volker Krebs, J.P. Hebelstr. 20, [illegible]

For Legal Demo + STS-swapping. Contact: Michael Hoppe, Kleefeld 8, D-2100 Hamburg 90. Only Amiga. Only legal

150 Disks mit Demos, Megademos, Sound-[illegible] K. Sieber, Hannoverstr. 4, 4690 Herne 2, PS: No swapping u. no illegal Stuff

Verk. Orig. Kick Off, Extra Time, Dragonsflight, Champions Of Krynn. Tel [illegible]

Tausche 1a Orig. Pool of R., Powermonger, Neurom, BT1, Might & M 2, gg. 1a Sims, Adv., Rollenspiele. Gerald Schröttner, A-8282 Die-[illegible]

Verk. Flight II 70 DM, Ch. of Shaolin 40 DM, Der Pac Ast [illegible] DM, Drum Studio 15 DM, Rock n roll 55 DM, Xenon II 45 DM, u.v. Bücher, ab 15 Uhr Tel 06136 87472

Amiga 500 Tauchpartner ges. Schickt Eure Listen oder Disks an Jens Berger, Post Box [illegible]

Suche Sentinel nur Orig. Tel 05665 3732 ab [illegible]

Suche Amiga 500 mit Maus und vielen Spielen. Nur Austria. A-8265 Blaindorf 71, Thomas Pötz VB [illegible] ÖS

Suche zuverl. Tauschpartner für Spiele und Anwendersoftw. [illegible] reden. Tel. 06898/61144 (Sascha) ab 19 Uhr Mo-Fr

Verk. Amiga 500 u. Orig. 3.5" LW Preis VS Fred [illegible]

Pro[illegible] der Amiga Club [illegible] Wir bieten Alles. For Info: Burgweg 3, W-7186 [illegible]

Suche Amigasoftw. Tauschpartner Tel [illegible]

Amiga 500 Spiele: Space Quest III 60 DM, Starblade 50 DM, E.S.S. Shuttle 40 DM, U.S.J. Young 40 DM, Pirats 50 DM. Tel 07333/3857 [illegible]

Suche preisg. Amiga 500 + Maus. Beides 100 [illegible] Str. 8, O-9706 Rodewisch

A500, Farbm. 1084, TV-Modul, Top Z., viel Soft, Bookware (nur Orig., neuw.) Devpac-Assembler, Pirates uvm. (Anfragen) evtl. einzeln VB 1300 Tel 089 537624

Verk. Amiga 500 1 MB / ext. LW, Farbm., Zubehör, orig. Programme Tel. 02173/62230 ab 16.30 Uhr

Verk. Amiga-PD zum Selbstkostenpreis. [illegible]

Verk. Amiga Orig. Imperium 45 DM, Alien Syndrome, u.a., Thunderblade 30 DM, Tiger Road 30 DM. Di-Do ab 18 Uhr. Christian Tel [illegible]

Verk. Orig. 688 Attack SUB 40 DM, Carrier Command 30 DM, Jagd auf Roter Oktober 30 DM, Airport (Fluglotsensim.) 25 DM inkl. Versand Tel 02173 13647

Verk. Champions of Krynn Orig. 40 DM. TV Modulator 30 DM. Tel 0208/671406 (Andreas)

Suche Lösung zu Dungeon Master, Cadaver, Shadow of the Beast 2 und Catch zu Xenon II. Thorsten Losinski, Fiztal 13, 7210 Rottweil

Orig. Sim Sity 40 DM, Wallstreet Wizard 40 DM [illegible] Drucker Seikosha SP 1200 VC für PC, C64 - 128, 250 DM Tel. 02058 3019

Verk. Amiga 2000, 8 Mte. alt, Monitor 1084S, 30 MB Filecard, 2. LW, XT, Karte, Softw., div. Bücher 3950 DM Tel 040/5236719 ab 18 Uhr

Kaufe Orig. Suche Flood, R. Dangerous, Die Hard, Epic, F-29, Total Recall, Cadaver, Shadow Warriors, Lotus Esprit. Tel 0231/874016 [illegible]

Verk. oder tausche Indy 3 30 DM, 688 Att. Sub 30 DM, Loom 30 DM. Alles Orig. Die Adv. mit Lösung [illegible] 7000 Stuttgart 80

Suche folgende Orig.: Sherman M4, Chrono-[illegible] East vs. West, Emmanuelle, Fast Break. U. Thies, Nelkenweg [illegible]

Verk. Devpac Assembler NP 149 DM für 130 DM [illegible] Tel 05561 4302 Sascha

Verk. Orig.-Amiga-Spiele (Skat, Zoom, Poker pro [illegible] 15 DM und Porto 5 DM [illegible]

Verk. Blue Angles ! 35 DM (neu 85 DM) und Hard Ball ! 30 DM (neu 80 DM), Beides Originale [illegible]

Verk. meine PD-Sammlung. 40 3.5" Zoll Disk der Serie "German" (deutsche Anwendungspr. und Spiele) [illegible]

Verk. A 500 + 1084S + Diskbox + Mousepad + div. Mag. (Power P., C Live, ASM) NP 1859 DM, VB 1191 DM. C. Eibner, An der Rösselwiese 14, 8500 Nbg 90. Tel 0911 305581

Orig. [illegible] BTX Decoder für Amiga mit Anschlußkabel für DP803 80 DM Tel 04371 [illegible]

Verk. Amiga Orig. [illegible] 55 DM, Xenon 2, Ghost Busters 2 35 DM, Great Courts 40 DM. Rolf Corstens, Am Hundeberg 5 2121 Wendisch Evern

Kaufe [illegible] aller Art. Ruf doch mal an [illegible]

Tausche od. verk. 37 Games: Xenon, Uninvited, Plutos, Virus, Terrorpods, Deja Vu, Star [illegible]

Verk. Amiga und C 64 Orig. wie z.B. Larry 3, Xenon [illegible] Tschaikowski, Römerstr. 4, 8221 Waging

Verk. Amiga 2000 B, 1.3, 2. LW 3,5" Zoll, neuer 1084 Mon., incl. Textomat, Datamat sowie div. Spiele, VB 1890 DM. Tel 089/955150 od. 35400714

Suche Amiga Anwender im Raum Essen [illegible] Bitte wenden an M. Ringel, Klemensborn 96, 4300 Essen 16 Tel 0201 492944

[illegible] DM, der C 64 + Datasette 50 DM, Floppy 1541 100 DM, Amiga TV-Modulator A520 20 DM. Tel 06440/7182 Micha

[illegible] Adventure [illegible] DM. Tel 040 5222961 (Marc)

Suche Anleit. zu Fofi und Drakhen (meine sind [illegible] Danke

Suche Amiga Orig. Games. Bezahle 20 - 40 DM, kommt auf die Spiele an. Außerdem Partner [illegible]

Suche "Klax" für Amiga (nur orig.). Suche dringend [illegible] für das Konzert in Hamburg (Feb.) Hauke Hahme Tel 040 874179

Verk. günst. Orig. Beast 1, It came from the desert, Rings of Medusa, Hard Drivin, European Space Sim., u.a. Tel 06031/91335 ab 17 Uhr

Suche Balance of Power 1990 ED, Imperium, Batt. Of Br., Ultima 5, biete Kaiser, Nucwar, R. Omed, Drag. Br., Pipemania. Holger Müller Tel 06102 6875

[illegible] 200 DM, zzgl. Porto. Daniel Hennig, Thomas-Schwarz-Str. 62, 8060 Dachau Tel 08131 [illegible]

Kaufe, Verkaufe, Tausche Alt und neu Paper [illegible] 30479

Tausche PD-Soft. Liste gg. Disk + Rückporto. Viele PD-Spiele. Schreibt an Stephan Hellwig, An der Bünte 11, 2730 Zeven

Suche GoAmiga Daten Orig. Tel 07621 48282 ab 18 Uhr

Verk. Amiga Orig. Guild of Thieves [illegible] DM, Spherical 30 DM, Larry 2 60 DM. Tel 02242/ 82313 [illegible] ab 18 Uhr

Tower of Babel [illegible] Tauschpartner ges. [illegible] Tel [illegible]

Super Grafx, fast neu, mit 8 Spielen (u.a. Mr. Heli) zu verk. o. tausch gg. Lynx, Sega o. Atari, Amiga. Preis VHB Tel 0441 27300 ab 17 Uhr

Suche DM-Editor Dungeon-Wiz. und PD Soft. Tel 089/802320. Ruft ab 18 Uhr an und verl. Matthias. Suche auch DM-Lösung

Verk. Amiga Softw., Suicide Mission. Zum Preis von 10 DM. Tel [illegible]

Verk. A500, 1 MB, 2. LW + Farbm.-Stereo-Monitor u. King's Quest I-III, für 1500 DM. Tel [illegible] Fragt nach Guido

Verk. Amiga Action Replay 150 DM, Falcon 40 DM, Jinxter, Fish, Uninvited, Shadowgate je 30 DM, XR 35 DM, Ninja Master je 10 DM. Tel [illegible]

Verk. UMS1 und Shufflepuck Cafe ! 30 DM. Tausche aber auch gg. andere Amiga Orig. [illegible] Tel 064[illegible] 43859 ab [illegible] Uhr

Verk. Orig. Indy III Adv. m. Beiheft, Anleitung u. Übersetzungstabelle für 40 DM. Tausche auch gg. It came from the Dessert) "Tobi" Tel 06772 [illegible]

Suche [illegible] C64 Emulator für Amiga 500 (1 MB). Angebote an Frank Bission, Marie-Juchacz-Str. 5, 6722 Lingenfeld, oder Tel [illegible]

Verk. Amiga Orig. Midwinter, Battlemaster, Kick Off, Extra Time, Imperium, Microprosoccer, Soccer Manager Plus u.a. Tel 06841/3490

Suche Maniac Mansion Codes. Meine sind leider abhanden gekommen. Biete 10 DM. Suche billige Orig. Ralf Rieder, Hauptstr. 10 5488 Herschbroich

Verk. Orig. Man from the council, Rolling Thunder, L.E.D. Storm, je 17 DM. Monitorständer 20 DM. Milovan Kristo, Berlinerstr. 286, 6050 Offenbach

Verk. Nordic Power Cartridges für Amiga 500 zum Preis von nur 120 DM. Tel 069 838692 [illegible]

Desert, Rock n Roll, Space Ace, Omega, Xybots, Bio Challenge, P. Sat. Day, Millenium, Astaroth, Wicked, Beam zus. 200 DM. Einzeln. Tausche Tel 07082 20433

Suche Tauschpartner für Amiga und BM. Write to: Andreas Korner, St. Jakob Str. 12, CH-6330 Cham

Verk. Turrican (Orig.) für nur 20 DM, oder tausche gg. Turr. II. Suche auch Tauschpartner. Call me. Tel. 0211/705496, ab 16 Uhr. Fragt nach Daniel

Suche Tauschpartner aus aller Welt. Schreibt an Alex Mair, Segantinistr. 20, 39100 Bozen, Italien

Verk. billigst A500, 100 % o.k., Kick 1.3, a) normal, und b) im MW500 Gehäuse. Außerdem [illegible] Andi

Verk. Amiga 2000 B WB 1.3, 2 LW, (extern), ca. 30 Orig. Programme + Literatur, FP 1500 DM. Div. MS-DOS Games (orig.) PR VB, R. Segger (Tel 05352 3405)

Verk. Populous für 50 DM, Larry I für 70 DM, Larry II für 60 DM. Alles Originale. Anrufen und [illegible] Tel [illegible] 5526

Suche Lost Patrol, Unreal, Wings und Loom (dt.), Mit Anleitung, 100 % o.k., Orig., Angebote an Jan Thool, Heerer Tor 6 A, 3328 Sehlde

Suche [illegible] Chaos Strikes Back, Rock n Roll Orig. Günst. zu kaufen. Manfred Kerber, Lindenstr. 161, 4050 MGL 1 Tel 02161/ 87890, nach 18 Uhr

Verk. Manchester United, Emlyn Hughes Soccer, zus. 60 DM, einzeln je 35 DM. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen, kein Tel

Verk. M & T Orig. vom Amiga MGZ [illegible] A. DPaint 2 & Larry 1 40 DM. Dirk Patzer, Fichtestr. 5, 3557 Frauenberg

Verk. [illegible] Adapter zum Anschluß eines Monitors NEC Multisync 3D an Amiga [illegible] und Orig. Spiele Tel 05191 [illegible] Mark

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. [illegible]

Amiga [illegible]

Suche Games UMS1, Larry 1, 2, 3, Indiana [illegible]

[illegible] Lost Patrol, Kaiser, Klax, F-29, Rainbow Is- [illegible]

Verk. oder Tausche Amigagames u. Program- [illegible]

Verk. oder Tausche [illegible] Minja 2, Stunt Car Racer, Ruf Honda, Clowno- [illegible]

[illegible]

Suche Tauschpartner für [illegible] of ware usw. Tel. 07131 483863

Verk. Orig. X-Out 35 DM, Power Drift 35 DM [illegible] DM, Tausche gg. Rollenspiele Tel. 02406 12645

Verk. [illegible] Games Tel. 09831 80233, ab 16 Uhr. Alle 2 [illegible]

Verk. Sorcerer Lord 30 DM, Phantasie 40 DM [illegible] co Lozano, Tel. 0721 482150

Sarcophaser 40 DM, Turrican 43,20 DM, Hard'n Heavy 43,20 DM, Rainbow Island 43,20 DM Tel. 09429 488 (Stefan)

Verk. Amiga-Orig. Indy 3 50 DM, Bardstale 20 DM, Emis 40 DM, Maniac M. 50 DM, Dytero7 40 DM, zus. nur 180 DM. J. Biesental, Amselweg 8 [illegible]

Verk. Amiga-Orig. Powerboot USA 50 DM, [illegible] Sebastian Kuhnel, Str. der DSF 8 a, 7513 [illegible]

Suche [illegible] Sebastian Oelkers, Hurweg 7, 2090 Winsen [illegible]

Verk. 512 K A1000, techn. und opt. 1 a, für nur 850 DM. Axel Schmidt, Tel. 05434 8689 ab 18 Uhr

Suche Rainbow Island, zahle 20 DM, und die [illegible]

Verk. [illegible] Kiem-Pauli-Weg 85, 8014 Neubiberg, suche Demos

[illegible] Weg 85, 8014 Neubiberg. Eventuell auch Tausch gg. Demos

Suche einen def. A-500. Oder das kleine Pla- [illegible]

Tausche und kaufe neue Softw. für den Amiga 500 Tel. 05431 25980. Andreas Andert, Hage dornweg 69, 3320 Salzgitter 41

Verk. [illegible]

Verk. Orig. Maniac Mansion, Xenophobe, North a. South, für je 45 DM u. Power Struggle für 20 DM [illegible] 20 Uhr.

Verk. [illegible]

Suche Softw. [illegible]

Verk. Orig. X-Out 50 DM [illegible] blade 35 DM (neu 70 DM), je mit Verp. + Anleit. [illegible]

Suche Amiga Tauschpartner. Für Demos und Spiele. Tel. 05651 21358 oder Listen an: Marcus Werner, Strahlshausen 2, 3440 Eschwege

We[illegible] oder Teenage Mutant Ninja Turtles. Wer in [illegible]

Tausche orig. Amiga Softw., suche bes. Rainbow Islands, Turrican, It came ... Bubble Bobble, und biete z.B. Blood Money ..., Tel. 0208 [illegible]

Verk. Orig. Loom 50 DM, Pirates 50 DM, Castle [illegible] 81428

Verk. Orig. Softw., Pirates 45 DM, Sleeping [illegible]

[illegible] AMC für je 10 DM (Auf C64). Und auf Amiga [illegible]

Verk. [illegible]

[illegible] Sun 45 DM, Pharao 45 DM, Fugger 35 DM, Yuppie's Revenge 35 DM, [illegible]

[illegible] 77 %) gg. Populous od. Doub. Drag. 2. (nur Orig.), suche für G-Boy Doub. Drag. Zahle 25 DM. Tel. 0611 408891

Sculpt3D-Objecte. Suche für Sculpt3D Objecte (SA4D) - kann PD oder selbsterstellt sein - [illegible]

Verk. Orig. Roger Rabbit, Bad Cat, Flight [illegible] Start 15 DM. Tel. 0611 48683

[illegible]

[illegible]

Tausche und verk. Orig.-Softw., z.B. Soccer Manager, RVF, Lords of the Rising Sun. Jens Westermann, Weinligstr. 7, 3040 Soltau. Tel. [illegible]

Super Demodisks (Red Sektor), Megademo Budbrain Meg., North Star Meg., usw., schickt 13 Disks und 30 DM an Heilsmann, Winkelshauser-Esch 29 a, 4292 Rhede

Tausche Berlin 1948 (orig.) gg. Loom und [illegible]

Suche billig neueste Progr. für Amiga, C64, ST [illegible]

Verk. nagelneue Kick Off Extratime-Disk für nur 25 DM + Porto (bitte Tel. Nr. angeben) schreibt an Alexander Pomarac, Bahnhofstr. 53, A- [illegible]

MS-DOS-PCs

Verk. Orig.: LHX, PQI + II, FS4, PGA Golf, Aft 2.0, Falcon u.v.m. Liste gg. Rückporto bei Dirk Anders, Ginsterbusch 8, 6300 Giessen

Verk. oder tausche Wings of Fury, F-16, Budokan, Kick Off 2, Sim City mit Terrain Editor, Block out, Silent Service 2. Tel. 041 9151900 Schweiz, 17 - 19 Uhr

Verk. AT [illegible] VGA 16, 256, VGA, s/w 1 MB, 2 LW, für 2 200 DM Tel. 0441 34442

Tausche, kaufe und verk. Softw. für MS-DOS PC's. Schickt Eure Listen an: Dieter Miller, Raimundweg 1, 7914 Pfaffenhofen

Suche für PC (nur Orig. M. Anlt.) Tennis-Cup, Tetris, Def. Of The Crown, sowie Sierra-Games, u.a. Wolf Ruess, F. Pregistr. 8, A-9020 [illegible]

Verk. PS/2 Modell 70 mit Co-Prozessor, VGA Bunt-Bildschirm, 1,2 MB Diskettenlw., Proprinter XL 4208, Maus, Tastatur, 120 MB Festplatte. Tel. 05171 56616

Verk. Open Access II für 100 DM. Budokan, Impossible Miss. II, American Ice Hockey, Motorbike, Madness für insg. 150 DM, alles Orig.. Jürgen Link, Birkenweg 5, 8741 Stockheim

Suche preisg. gebr. od. neuw. ADLIB oder [illegible] Angebote an: Elmar Lecher, Uhlenflucht 1, 3201 Listringen 33

Verk. [illegible]

Millenium 2.2 30 DM, Gunship 35 DM, Carrier Com., Flight of Intr., Ultima 6, Their f. Hour, Silent Serv. 2. Suche andere Orig. Tel. 05361 52196, auch BTX

[illegible] Railr. Tycoon, Tie Break, PGA [illegible] mit Anleit.. W. Ruess, F. Pregistr. 8, A-9[illegible]

MS-DOS-PC. Suche das Spiel Fugger für MS-DOS-PC Originaldiskette. Tel. [illegible]

[illegible] Pirates 60 DM, MS-Flightsim. 3 90 DM. Tel. 02471 3876, nach Oliver fragen (ab 16 Uhr)

Tausche, verk. Curse Of Azure Bonds, Maniac Mansion, Populous, Starflight 2, je 45 DM. Peter Biasion, Mentlgasse 10/2, A-6020 Innsbruck, Tel. 0522 571555 Österreich

Biete Railroad Tycoon, 688, Star Treck u.v.m. (Tausch od. Verk.) Schreibt an: Horst Stapper, Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1. Keine Anrufe

Verk. [illegible] Quest II, A-10 I-Killer usw. Tel. 07072 80419 v. 19 - 22 Uhr. Robert Gnatz

Suche dringendst Tips zu Sentinel World I. Biete Tips zu Zak, LL-III, KQI + II, SQI + II. Tel. [illegible]

Verk. VGA-Karte 8 bit, 256 k, für 150 DM. Samurai für 50 DM. Highscreen Highpag Programmpaker für 130 DM. Suche Soundblaster- [illegible]

[illegible] 15 DM, Tetris 20 DM, Heavy Metal 20 DM, Test Driver 10 DM, Grand Prixe 15 DM, Tel. 08293 6551, ab 18 Uhr

Orig. Blue Angles, F-19, F-16-Combat-Pilot zu [illegible] langen

Verk. Amerikan Dreams 5" (4 Spiele), 40 Fr/DM, Sim City 40, Xenon 2 40, Their finest Hour, Battle of Britain 50. R. Giger, Parcs 19, CH-2000 Neuchatel

[illegible] "Dragon Strike" und "688-UBoot" Pro Anleitung [illegible] 8500 Nürnberg 40

Empire 40 DM, F-19 750 DM, Silent Service 2 750 DM, UMS 40 DM, Gunship 60 DM. A. [illegible]

Verk. Euro-PC FD 360, CM 14, Maus, Joystick, Software, Bücher und div. Hefte 700 DM unter NP [illegible]

[illegible]

Verk. Orig. Railroad Tycoon, Their finest Hour, Curse of the Azure Bonds, Larry 3. Suche [illegible]

Austria. Biete Loom für 400 öS. Tel. 0732 6643482. Für Linz und 0043732 für Deutschland. Bitte nach 18 Uhr anrufen

[illegible] Orig. Games. D. Bernoulli, Hohenweilstr. 149, 7000 Stuttgart 1, ab 1991

[illegible] 2, O-2070 Röbel (Müritz)

[illegible] in deutsch. Tel. 02238 8709, oder schreiben an: Wilde Heiko, Am Roemerturm 3, 5024 Pulheim Gyen

Infocom & Synapse Adventures ges. Nur Orig. [illegible]

[illegible] Hour, Sim. Earth, Indy 500. Tel. 06432 8323 [illegible]

[illegible]

Verk. Xenon 2 Sfr. 30, sowie Ultima V und VI zusammen SFr. 100 Originale. P. Marbach, CH-Nottwil, Tel. 04554 1475

Suche Battlehawks 42 MS-DOS Tel. Nr. 0211 [illegible]

[illegible]

Tausche Colonels Bequest, KQ4 oder Con- [illegible]

Tausche Paperboy gg. Kick Off 2 (nur Orig.) [illegible] A-5020 Salzburg, Dominicusweg 14

Suche LHX-Attack-Chopper für höchstens 50 DM. Nach telef. Absprache unter Tel. 0561 [illegible]

[illegible] 640 KRAM 5,25", 360 KB, 3,50" 720 KB, CGA- [illegible] DM. Tel. 0221 8903314

VGA-Karte (800 x 600) für 100 DM, Xenon 2, Megablast für 45 DM, abzugeben. Tel. 0871/61753

[illegible] Versandkosten. Suche [illegible] Bundesligamanager. Angebot an D. Ahr- [illegible], Postf. 1251, 2410 Mölln

Verk. Orig. Railroad Tycoon 60 DM, Th. Fin. Hour 60 DM, A10 60 DM, Intruder 70 DM etc. Tel. 089 76762155

Ich suche Spiele für wenig Geld. Schickt die Liste bitte an M. Mike Carstens, Forellenweg 14, 3160 Ehrte 3, Tel. 05175 5227

Verk. SQII 50 DM, KQ4 75 DM, MH2 65 DM, KQ 2+3 je 40 DM, Visual Comp. 85 DM, suche LHX, Lightspeed, Stormoic, Wingleader, Badblood, alles auf 3,5". Habe auch Euro PC-Zub. Tel. 07171/75424

[illegible] Angebote an: John Patrick [illegible] 18, 2000 Hamburg 65 [illegible]

Verk. PC-Games Indy 3, PQ2, SQ2, Captain Comic, Grad Prix, Test Drive, auch Tausch [illegible] weg 3, 6460 Altdorf

[illegible] sFr. 70, usw. Bei Anf. Tel. 0041/17812756 [illegible]

Ich suche Lösung zu Future Wars und PQ1. Ich biete Auflösung zu Loom. Schreibt an Benjamin Liening, Winzerstr. 6 c, 1000 Berlin 20

Suche Rollenspiele + Adventures, vor allem [illegible] Schulstr. 9, 8441 Rattiszell, zahle bis 30 DM

Verk. KQ2 30 DM, Logo 50 DM, 688 Attack Sub 60 DM, Wizball 20 DM. Nur 5,25" Orig. (ab 19 Uhr). Außerdem Lösungen zu KQ 1-4, 10 DM. Tel. 05202 82290

[illegible] Mouse + Orig. Softw. NP 2100 DM, VP höchstes Angebot 100 %, o.k., Markus Habermann, Stilstr. 18, 8550 Forchheim, Tel. 09191 32223

Wer tauscht mit mir PC-Software jeder Art? Schreibe 100%ig zurück. Schickt Eure Liste an: Joachim Hirtenfellner, Grazerstr. 127, A-8062 Kumberg

[illegible]

[illegible] oder mehr MFM. Tel. 09391 5949 [illegible]

Verk. Euro-PC mit 2 LW, CGA, Joystickkarte, 4 Orig. Spiele, MS-DOS 3.3, GW Basic, Works, [illegible] Tel. 08265 7728

Midi-PD ges. Tel. 0751 52684. Fragt nach Randy

Verk. für MS-DOS: Populous 45 DM, Vette 30 DM [illegible]

Verk. Orig. Spiele 3,5" Wonderland 40 DM, Bad Cat 20 DM, Micropr. Soccer 40 DM, suche 688 [illegible]

[illegible] Festplatte. Angebote an: Bianca Holm, Schiessmauerstr. 15, 6083 Biebesheim. Tel. 06258 [illegible]

PC1640 EGA mit 5,25" MB + Joyk. + Drucker [illegible] 1800 DM. Thomas Bertholdo, Tel. 07131 54913

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. VGA-Monochrom-Monitor, Preis VB, [illegible] 22.33 [illegible]

[illegible] Kellerwaldstr. 22, 3508 Melsungen

[illegible] Art (5,25" + 3,5") Gerd Kaufmann, Nordhäu- [illegible]

Wanted: [illegible]

[illegible]

IBM PS2/30, 640 KB, 2 x 3,5", 1 x 5,25" LW, 20 MB Filecard, Multisync-Mon., Maus, Joystick, [illegible]

[illegible] buhlallee 214, CH 4123 Allschwil

[illegible] 6618, ab 14 Uhr. P.S. Suche weitere Spiele

[illegible] Orig (3,5") Dark Castle, Imp Miss 2 (VGA) Ab 19 Uhr. Tel 05522/8038

Achtung [illegible] res..., Strategiesp., z.B., KQ, PQ, Larry, Oil Imp. [illegible]

PC-286-AT, 20 MB Festplatte, EGA-Karte + Monitor, 5,25" Zoll-Floppy, 1 MB-RAM, 12 MHz, Tastatur, VB 1900 DM, verk. auch So. Tel 06834/43575 S. Comtesse

[illegible] Spiele, System MS-DOS, auf 3,5"-Disc., auch PD ohne Viren. Günstige Angeb. an F. Moser A-3321 Ardagger

Verk. PC Orig. Yuppies Revenge, Ultima V, Rings of Medusa (5,25"). 50 DM Tel 04298/31720

John Madden Footb. f. 40 DM. PQ2 u. dt. Lösung f. 55 DM, Populous + Promised Lands, [illegible] 35 DM. [illegible]

Soundblaster Orig. 320 DM, Col. Bequ., Herosq., Iceman, Larry 3, Camelot, A10, F-15, nur Orig., je 50 DM. Loom, Drakkhen, je 45 DM. D [illegible]

[illegible]

Tausch Verkauf Asterix OP. 30 DM, Conquest of [illegible] Happy mit Power Play 2,50, ab April 89. Tel. 069/857961

Verk. Orig. KQ4 5,25" für 40 DM, The Seven Cities of Gold 5,25" 25 DM. Suche Lösung zu [illegible]

Suche Pirates, Populous, Ultima 6 und Their Finest Hour. Biete Loom für 45 DM (nur Orig.). Tel 05127/1258, ab 18 Uhr

[illegible] 60 DM. Tel 02241/804148 Michael

Verk. Storm Across Europe für IBM, noch eingeschweißt. Das Super Kriegs-Strategiespiel für nur 50 DM, ruft noch heute an. Tel 02222/5931 (Marco)

Verk., tausche in deutsch das Rollenspiel Ultima 6, 30 DM, ab 7 Uhr. Tel 09076/392 Peter [illegible]

Verk. PC1512 HD-CM, 32 MB, Soundcard, Maus, Dig. Joystick, Handbücher, Orig. Softw. Tel 07024/7120 (Matthias)

Mykene: Neues Strategiespiel für MS-DOS, EGA/VGA. Erhältlich für 20 DM bei F. Langheim, Gartenstr. 1, 3388 Bad Harzburg

[illegible]

Verk. Oil Imperium, 688 Attacksub, Steelthunder, auf 3,5", 688 auf 3,5" + 5,25", alle 50 DM. Christoph Geisler, Hauptstr. 46, 2179 Ihlenworth

[illegible] vik, Silent Service 2, etc. Tel 02242/2267

Verk. Adlib Personal Computer, Music System + [illegible] Reinecke, Lärchenweg 15, 3305 Veltheim

[illegible]

[illegible]

[illegible] und Adventures interessiert. Schickt Eure Li- [illegible]

Suche Scenery Disks für UMS (Universal Mili- [illegible]

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5 Disketten. Schreibt an Dennis Brodt, Kellereistr. 10, 6730 Neustadt

Tausche LSL3 + SQ3 gg. Silent Service 2 + [illegible] Schweiz

[illegible] cher, eine Menge Disketten, Farbmonitor CTM 644, Graphikprogr., u.v.m. Verk. für 500 DM [illegible] 50, 8392 Waldkirchen

C.F.N. Computerclub sucht Kontakte zu Usern. Schreibt an: Daniel Wolbert, Schirpitzer Weg 42 [illegible]

Suche IBM-Spiele z.B. Kickoff 2, Rick Dangerous 2, Ski or Die etc.? Pleschutznig G., Rosen- [illegible]

Suche Tauschpartner für neuste PC-Softw. (5,25"). Write to M. Koch, Kaiserring 1, 4230 Wesel FRG

Suche super Tauschpartner auf IBM-PC. Schnell und ohne Viren. Sendet Eure Listen an Lenca-Soft, Postfach, 3953 Lenk-Stadt-VS-CH

[illegible]

Suche Populous mit oder ohne Data Disc möglichst Orig. und mit Anleitung auf 3,5". Anrufen unter Tel. 030/7415382

Suche für PC Dragon Wars, Kick Off 2, Ultima 6 u. Strategiespiele. Liste an J. Endres, Holz- [illegible] 4586

Suche Softw. für PC zum Kauf, Tausch, Kavalir [illegible]

[illegible] Tausch gg. B. Rogers, LHX, Champs of Krynn, Sil. Service, suche Tauschpartner für AD&D. Tel 04331/31188

[illegible] Wenzel, Heidekrautweg 4, 2000 Hamburg 73

[illegible] DM. Bitte melden unter 08124/1637 zw. 14 u. 20 Uhr. Konstantin verlangen

[illegible] August-Lämmle Weg 1, 7141 Steinheim

Suche Tauschpartner für PC, kaufe auch Spiele. Nur Orig. Suche Lösung zu KQ3. Come on, call me. Tel 05652/4939

Verk. Sorcerer Lord (PSS), Test Drive, Course Disk California. Kaufe, tausche Jack Nicklaus Golf. Angeb. an Hänsel, Frankenstr. 2, 3500 [illegible]

Suche preisw. Adventures / Strategie u. Simulation (Orig.). Sierra Preferred. Send List to Peter Hirsekorn, Harthorststr. 17 b, 4650 Gelsenkirchen. Horst

PC-Spiele für 50 DM: Future Wars, Ski or Die, Rings of Medusa, Battle Chess 2, Fountain of Dreams, 3D-Pool. Search for King. Klaus Tel 08271/6796

Verk. Starflight II, Space Max, Space Rogue, Sentinel Worlds I, Echelon. Suche Sim City, [illegible] Millenium 2.2. Tel 06181/431389

[illegible] 600 DM, Tel 0941/703365

[illegible] Attack Sub 59 DM. Tel 02104/13168 (Mat [illegible]

Verk. Orig. Block out, Super Ski, je 40 DM. Suche Orig. Xenon 2, Flight of the Intruder, [illegible]

[illegible]

Verk. Test Drive, Kings Quest I-IV (3,5"), Sim City (5,25"), Times of Lore, etc. Tausche auch. Suche Strategie- und Simulationen. Tel 0531/[illegible]

[illegible] ship, Kult. (Orig.) Verk. oder tausche gg. Maniac Manson, Iceman, Wall Street, Wizard (Orig.) Tel 0821/603585

PC-Austria (GRAZ) Verk. Orig. oder tausche [illegible] Graz oder ruft an unter Tel 0316/669872

PC IBM K 640 K, zwei 3,5" Floppies, Gamecard, Joystick, VGA, S/W VGA-Mon., 3 Orig., Windows, Maus. VP 1600 DM (+ 10 MB Platte) Tel 07622/1077

[illegible] Battle Chess, Indiana Jones Adv., Railroad [illegible]

Verk. Orig. LHX-Attack, Indy 3 (ADV), VHB. Suche Lynx-Spiele (Tausche evtl. auch MS-DOS/Lynx-Games). Ruft an. Ab 17 Uhr, Tel 0671/33490

Suche Soft für den PC. Nur CGA-Karte vorh. Vor allem natürlich Rollenspiele ges. f. XT. Dave Büttler, Gampi 64, CH-6043 Adligenswil

[illegible] Ausdrucken erleichtert. VP 460 DM, Brigitta Dreger, Herrenmatte 15, 7807 Elzach 3

Verk. Wing Commander, Ultima 6, Thexder, Star Control, Thexder II, Elite, Populous mit [illegible] VB, Tel 07191/85971

Verk. Zak Mc Kracken 3,5" 25 DM, Maniac [illegible] oder alle zus. 75 DM. P. Altherr, Tel 07082/[illegible]

Populous Orig. (5,25") für 45 DM zu verk. Auch Tausch. Tel 08856/4750 (Andi)

Verk. Carrier Command & Ufo. Tausche auch gg. Pool of Radiance, Stunt Car Racer, Xenon [illegible] 18841

Tausche King Quest 4 gg. Heros Quest o. [illegible] Uhr. Verlangt Alex

PC-Paket Buck R., Cham. of K., Ult. 6, Faerg., M & M 2, Mag. Can. Start 1, Thr. f. Hour, Col. Beq., Heros Q. u. Footb. Man. 2. Tel 09131/205520

[illegible] Pool or LHX, Leg. o. Faerg., Populous. Zahle ca. je 30 DM. Tel 089/717962, nach 15 Uhr. Pressburgerstr. 29, 8000 München 70

[illegible] Biete Xenon 2, 5,25" + 3,5", Don't go alone 3,5". Format egal. Götz Backheimer, Fraidelweg 8, [illegible]

[illegible] (5,25" 360 KB). Auch zum Tausch? Listen und [illegible]

[illegible] Sentinel-Worlds, AD u. D-Serie, Mines o. Titan, Flight of t. Intruder usw. Tel 08331/72455

[illegible]

Verk. Railroad Tycoon 75 DM, Centurion 50 DM, Airborn Ranger 20 DM, Silent Service 20 DM, Corruption 20 DM, Klax 50 DM. Tel 02824/7262

[illegible] Richthofenstr. 88, Remscheid 11, Tel 02191/[illegible]

[illegible]

[illegible]

Suche Sim City, Populous, Test Drive 2, Oil [illegible]

MS-DOS Verk. Asterix, SQ1, Indy3, Xenon II. Tausche auch gg. Codes: Iceman, LL" (nur Orig.) Tel 08151/8163, Christian

Stormovik für 50 DM zu verk. Suche F-16 Combat Pilot, Tel 0431/672592

Orig. Biete Populous im Tausch gg. Rail Tycoon, Sim City oder Silent Service II (nur Orig. mit Anleitung). Tel 06833/419 (Jens)

Suche PC-Orig. Wonderland, Lightspeed, [illegible]

[illegible] men) in Turbo-Pascal einbinden? Voraussetzung CGA/EGA/VGA/TP ab Ver. 4.0. Preis 25 DM + Anl., Tel 08761/60993

Verk. Space Quest II + 4 Soccer Sim. Beide 5,25", je 40 DM. Tel 05191/27670. Write Oliver Kruger, Forstgarten 8, 3040 Soltau

Verk. Railroad Tycoon, Ports of Call, Ultima 6, Buck Rogers, a 60 DM, Carmen Sandiego, Hardball 2 je 40 DM. Oder Tausch gg. Sound- [illegible]

Verk. Ultima 5 für ca. 50 DM (Orig.) oder tausche gg. Indy 3, Zak, Sim City, oder Pirates (Orig.). Suche noch Kick-Off, zahle bis zu 50 DM. [illegible] Nachm. Tel 0791/41191 (Jürgen)

[illegible] Interesse hat, soll mal anrufen. (Nur Orig.) Do + Fr Nachm. Tel 0791/41191 (Jürgen)

Verk. Original James Bond 007, Licence to Kill (5,25") mit CGA für 30 DM. Tel 030/6030202

Suche Tauschpartner für PC-AT 3,5", besitze Larry 3, Rings of Medusa, Indy 3. Gruber Georg, Tel 09443/2050, ab 14 Uhr, 8423 Abensberg, [illegible] LHX

Loom 50 DM, Col. Bequest 60 DM, Marble Madness 20 DM, u.v.a., Verk. oder Tausch. Schreibt an Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 [illegible]

Ich habe eine Course Disk von Jack Nicklaus Golf (Orig.). Noch nicht benutzt. Wurde tau- [illegible] 5000 Köln. Tel 0221/786993

[illegible] Orig. LHX oder Gunship bis 45 DM. Ruft an. Tel 06841/5422 (Marco)

Verk. oder Tausch: King's Quest 1-3 (Sierra) 5,25", Robinson C., je 30 Fr, alle 90 Fr. Martin Brodbeck, Engelgasse 121, CH-4052 Basel

Verk. Orig. Pool of Radiance, Dragon Strike [illegible] 0271/75634 ab 17 Uhr

Verk. Xenon 2 40 DM, Sherman 4 40 DM, Infiltrator 30 DM, oder tausche (nur Orig.). Tel [illegible]

Biete Orig. Rings of Med., suche Larry 2, 3, [illegible] Lessingstr. 15, O-4308 Thale

Verk. oder Tausch von Falcon AT, Viper, Indy 3, Sim City, Pool, Helsfar, Curse, Speedball u.a. Tel 05121/869859. P.S. Ich suche generell Tauschpartner

[illegible]

[illegible] Curse of Azure Bonds und andere. Tel 05642/[illegible]

[illegible] nest Hour, Xenon 2, Populous + Pro. Lands. Je [illegible]

Suche Railroad Tycoon + Populous. Rambelli Stefan, Hochstr. 37, 39049 Sterzing (BZ) Italien

[illegible] O.T.A.B. (5,25"). Preise 35 - 45 DM. Tel 09621/[illegible]

[illegible] ky Hockey u.a. im Tausch gg. Larry3, Indy 500, [illegible]

[illegible] Panzer Battles, Battletech. Suche Second Front, Fire [illegible]

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Verk. [illegible] FD 140 DM, [illegible] MB Filecard 550 DM, EGA auf Video Konverter 250 DM. Ich [illegible] Tel 02471/2486 (Sven)

Verk. Populous, TD, ADV., FL, Trainer, Summer Games. Suche Railr. Tyc., Centurion, Bal [illegible]

[illegible]

Suche Kontakte u. Kompositionsprogramme [illegible]

[illegible] Kracken, Emmanuelle, ca. 0,5 NP. Tel 09127/ [illegible]

Verk. Orig. Populous, Xenon 2, LHX, PGA Golf, Railroad T., Budokan, Ch. of Krynn. Tausch [illegible]

Kaufe, tausche oder verk. PC-Games u. anderes. Meldet Euch bei Ranjan Benz, Itang 12, [illegible]

Thunderstrike, Tracon1, PQ2, Ultima 6, Popu [illegible]

[illegible]

Su. Tauschpartner für PC-Games. Habe z.B. Silent Service 2, Midwinter, usw. Alles Orig. [illegible] Regensburg

Verk./Tausche Strat.- u. RPG-Sp. (PC, Orig.) z.B. Fount. o. Dreams, Mechw., S. Worlds, S. o. t. Samurai, Sil. Serv. II (Suche Wing C. + Megat [illegible]

[illegible] DM. Tel 05653/1748 (Bernd), nur 17 - 20 Uhr

Tausche oder verk. MS-DOS Games. Railroad Tycoon 60 DM, Silent Service II 65 DM, Wall Street W. 30 DM. Suche u.a. Guns or B., Öko Poly. Tel 02151/602037

[illegible] Block out, Powerdrome, Railroad Tycoon, Indiana Jones Adv., Populous, The Promised Land, Ultima VI, Kings Quest IV, Sim City, [illegible]

[illegible]

[illegible]

Verk. Euro PC + MM12 + Ext. 5,25" Floppy 360 [illegible] 23707, ab 16.30 Uhr

[illegible] Erfahrungsaustausch. Schreibt an: [illegible] A-6580 [illegible] weg, Austria, nur MS-DOS

[illegible] 3171 Weyhausen, Tulpengasse 14, Tel 05362/71818

Verk. PC-Orig.: Champions of Krynn, Test Drive 2, [illegible] Tausche auch. Tel 05731/82351

Verk. "Kartei-Privat" Datenorganisationsprg. für Verw. v. Daten jeder Art (z.B. Adressen) NP 170 DM, VP 90 DM. R. Frey, Hauptstr. 64, 7637 [illegible]

Suche PC-Tauschpartner, der gute Programme (S. Service 2, PGA, Klax, Pirates oder Dungeon) besitzt, habe selbst ne Menge. Tel 02733/61325 (Nils)

Verk. Orig. Space Quest III, 5,25", 3,5" Zoll 40 DM, [illegible]

[illegible] zus. 50 DM, evtl. Tausch mgl. Tel 02233/33364

[illegible] Populous, Wonderland, PGA Tour Golf, Railroad Tycoon, Monk. Island, Nicky Drude. Tel. [illegible]

Orig. M1 Tank Pl. 50 DM, Indy 500 40 DM, Harpoon 50 DM, suche Fire Brigade. M. Ziegler [illegible]

Verk. 5,25": SS2, Intruder, KQ4, Italy 90, Test Drive 2, GAG, Rom, Tiebreak, Last Ninja, Wolfpack. 3,5": SQ3, Indy 3, Zak, Maniac, Larry 1-3, KQ 1-3, PQ2. Nicky Drude, Rudolfstr. 28, 8032 Lochham

[illegible]

[illegible] mes 2, Alter Ego & Gamecard. Tel 04231/54[illegible]

Verk., tausche Orig. Loom, Indiana Jones 3 Ad., [illegible] Zangl, Austria, Tel. 04242/329754

[illegible] 3,5") sowie eine AD-LIB Karte. Tel 05105 [illegible]

Verk. folgende Spiele: Ultima 6 50 DM, Oil Imperium 30 DM. Superpreise, sofort anrufen unter Tel 02443/4373

Suche dringend das Spiel Xenon 2 für IBM. Zahle gut. Angebote an Michael Banninger, Burglistr. 58, 8400 Winterthur, Schweiz. Tel [illegible]

[illegible] Erfahrungsaustausch. Schreibt an Jörg Lahmann, Bruckstr. 17, 4230 Wesel

Suche Empire oder ähnliche Strategiespiele 5,5". Peter Schmidt, Tel 0561/814540

Suche Spiele für MS-DOS. Bevorzugt SF-Rol [illegible] 35, 7713 Hufingen. Nur Originale

[illegible] + Riesengrafikkarte. Leider keine Treibersoftw. vorh. Marke d. Mon. ETAP-ATRIS VB 750 DM [illegible]

Verk., Railroad Tycoon für 50 DM, oder im Tausch gg. Indy 3 (ADV) Orig. Kings Quest I, II, III für 40 DM oder im Tausch gg. Populous. Tel [illegible]

Verk. Orig.-Spiele f. IBM: Coden. Iceman, KQ I- [illegible]

Suche AT mit Zubehör, evtl. Drucker bis 1500 DM [illegible] 14, O-7030 Leipzig

[illegible] Centurion u. Silpheed zus. für 40 DM. Tel 030 [illegible]

Verk. / evtl. tausche Original Indy 3 50 DM, R. Tycoon 75 DM, PGA-Golf 50 DM, Populous 45 DM [illegible] Tel 06120/7372 Michael

[illegible]

NINTENDO

[illegible] Land) usw. Tel [illegible]

[illegible] mit Tetris, Tennis 180 DM. Tel 08461/319

[illegible] Popey, Exite Bike, MB, SMB2, Leg. of Zelda, Castlevania 2 und Gradius. Tel 06103/1783 Ab 18 Uhr. P.S. Ich wäre sehr dankbar, wenn mir einer Double Dragon 2 anbieten kann

[illegible] Ruft einfach an. Tel 02402/84246

Verk. günstig Nintendo-Konsole, z. B. Super Mario 1 30 DM, Tennis, Soccer, Volleyball, Slalom, Donkey Kong 3 20 DM. Anrufen unter [illegible]

Suche Gameboy evtl. mit Spielen, gut erhalten [illegible] Westerfelde 22, Tel. 04131/63823, 2121 Rep [illegible]

Suche Leute zum Tauschen von Gameboy [illegible] Olfen

Suche für Game Boy: Turtles, Nemesis, Double Dragon, Castlevannia. Tel 05105/84554, Sebastian [illegible]

Verk., tausche, kaufe Nintendo Cass. auch USA Module. Carmen Bronner, Tel 08273/2315

Verk., tausche und kaufe Gameboy, Mega Drive und Nintendo Module. Tel [illegible] Michael

[illegible] Ice Climber, Metroid, Ice-Hockey, Punch-out, [illegible]

[illegible]

Suche Gameboy von Nintendo in gutem Zustand (+ Tetris & Kopfh. & 2 Player Kabel & [illegible]

Verk. Gameboy mit Tetris, Tennis, Solar Striker, Golf. Alles mit Orig. Verp. für 240 DM. Tel [illegible]

[illegible]

Suche Batman für Gameboy. Preis VB. Tausche auch gg. anderes. Tel 06898/870418 [illegible]

Suche f. NES: MB2, Castle, 1+2, Zelda2. Für GB: Tennis, S. Inv., D. Dragon2, Nemesis, Penguinland, L. Runner, Batman. Robert, Tel 0721/578728, 10-11 Uhr

Verk. Nintendo mit Spielen (Life Force, Zelda II, Goonies II, Mario II, etc.) Preis VB. B. Walter [illegible]

Suche Module für Game Boy. Schickt Eure Angebote an: Thomas Bergstedt, Bockel 16, [illegible]

[illegible] rus, Gun Smoke, je 50 Fr. Urban Champion 30 Fr. Game Boy: SML 30 Fr. Tel 031/434757 [illegible]

[illegible]

Verk. Gameboy + 6 Module, sowie 2 Spieler-Kabel VB 350 DM + Porto und Verp., ab 18 Uhr. Tel 06105/43004

Verk. Kung Fu, Donkey Kong je 40 DM, Donkey Kong 3 50 DM VB, Galaga 60 DM, Gradius 65 DM. Tel. 07072/5914 (Mark) Tel 07372/5914, 14-18 Uhr. Tausche auch

Tausche Nintendo Cassetten u. Gun Smoke, [illegible] Mega Drive. Ruft an unter Tel 08330/1239

Kaufe, verk. und tausche Nintendo-Games. Habe z.B. Gun Smoke, Wizards & Warriors [illegible]

Suche U.S.-Nintendo Module und Adapter [illegible] u.a.) M. Neyt, Langelede 179, 9185 Wachtebeke [illegible]

[illegible] Kontakte auf. Alexander Kunz, Querchstr. 6, [illegible]

Verk. NES, 4 Spiel und extra Joystick. Alles [illegible]

Suche Gameboy Spiele, Module. Gebot an Marcus Werner, Strahlshausen 2, 3440 Eschwege, ab 18 Uhr, Tel 05651/21358

NES Tausche Jap. Rainbow I. + Son Son 2 + Megaman 2 + Adapter gg. Gameboy (auch [illegible] Suche Gameb. Games

LYNX: Gauntlet für Str 60 zu verk. Wer hat [illegible] 9581 (Marcel)

Verk. Nintendo Spiele z.B. Cobra Triangle, [illegible] Tel 069/318246

Verk. Game Boy für 100 DM, incl. Tetris. Mi [illegible]

Suche Game Boy von Nintendo, bezahle bis [illegible] ich 25 Fr. Nur Schweiz. Ruft an: Tel 052/327979, Reto verlangen

Game Boy Module zum tauschen o. kaufen [illegible]

[illegible] zelbach. Tel 089/3173645. Preis 130 DM

[illegible] Hockey, Donkey Kong, Goonies, Excite Bike [illegible]

Verk. oder tausche S.M.B.1, Robowarrior, [illegible] ber. Preis nach Vereinbarung. Tel. CH-031859/3274. Verlangt Adrian

[illegible]

Suche "Nemesis" für Gameboy (bis 25 DM incl. Vers., evtl. Tausch). D. Bolle, Gartenhotel [illegible]

Ich tausche die Spiele Metal Gear, Punch Out [illegible] andere. Ruft an unter Tel 02203/65260 Thor [illegible]

[illegible] was zu haben, schreibt an O. Plink, Im Kirch 6, 7904 Erbach 2. P.S. Keine japanischen Module

[illegible]

[illegible] Metroid, jedes für Fr 65. Schreibe an Roger Stamm, Franziskanerstr. 14, 4512 Bellach

[illegible] Super Mario Land, Golf. Tel. 06081/15430

[illegible] Gameboy-Freaks. Ich verk. bis zu 70 brandaktuelle Games ab 35 DM. Tel 0821/487175 (Thorsten) o. 08238/2534 (Kassi)

Kaufe NES Module und verk. meine NES-Spiele, US- u. Europa-Version. Preis auf Verhandlungsbasis. Ruft an unter Tel 04506/342 und [illegible]

[illegible] torcross Maniacs". Ruft ab 14 Uhr an. Markus Massar, Tel 06243/8989

Verk. Game Boy mit Kopfhörer, Dialogkabel [illegible] Striker billig für 250 - 270 DM, ruft an unter Tel 07141/82288. Fragt nach Ralf

NES [illegible] Goonies 2, Tips & Tricks f. schlappe 170 DM u. nn. einzeln pro Spiel 30 DM. Konsole 120 DM. Tel 02684/6174

Suche Gameboyspiele aller Art. Tel. 030 [illegible]

[illegible] je 30 DM, S. Mario Bros I für 25 DM, Kid Icarus für 20 DM. Tel 0671/43316 (Jens)

Verk. NES US Mod.: US. Contra 72 DM, Sup. Contra 80 DM, Double Dragon 80 DM, Rainbow Island 80 DM. NES: L. Force 70 DM, Air Wolf 72 DM [illegible]

Tausche Gameboy-Spiele Castlevania, Super [illegible] 60836, ab 18 Uhr. Nach Jungmar verlangen

Gameboy: Verk. Super Mario Land für 35 DM, [illegible] 860650 (Markus) ab 17 Uhr

Verk. NES Spiele z.B. Super Mario 1, Track u. Field 2 und Clu Clu Land. Alle Preise nach VB. Tel 071/311296 (Schweiz). P.S. Verlangt Mar [illegible]

Verk. NES inkl. 6 (!) Superspielen, 2 Controllern, alles neu. Verk. für 250 DM. Superbillig. Tel 05203/7711 o. 7710

Tausche Gameboy-Module, Super Mario I + [illegible] Andreas Matt, Tel 05234/32610, Austria

[illegible] 280 DM (Oliver Lackmann, Arsterdamm 18 [illegible]

Ich tausche mein Game Boy Golf gg. Nemesis, Puzznik oder Floppy Special. Ruft an (Chri [illegible]

[illegible] Module, also sofort zum Telefon und anrufen, sonst überleb ich die Woche nicht. Tel 02605 [illegible]

Kaufe Gameboy Games. Angebote an Nico Manicone, [illegible]

Nintendo Fans. Wollt Ihr Eure Module tauschen, verk., kaufen oder ausleihen? Schickt Eure Angebote an Michael Quehenberger, Färbergasse 5, A-5600 St. Johann

[illegible] Art. Ruft oder schreibt an Christian Ober, Ludwig-Juppe-Weg 6, 3550 Marburg, Tel 06421/65422

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Verk. NES [illegible]

Verk. Nintendo [illegible] Nintendo [illegible] 07423/3724 (Ab 12.00 Uhr anrufen)

[illegible]

Verk. Super Mario Bros. [illegible]

Suche Tauschpartner für Nintendo [illegible] 2830 Bassum 1. Es werden alle Briefe beantwortet

Verk. Nintendo mit 2 Spielen [illegible]

Tausche und verk. Gameboy Module: Tennis, Boxxle, Burai Fighter, Super Mario Land, Golf. Tel. 02129/59365 (Marc)

Verk. [illegible] Nintendo Konsole mit 9 Spielen (Gradius, Metroid), ab 400 DM. Tel. 089/8143118 v. 16 - 20 Uhr erreichbar

Verk. Nintendo Game Boy, plus 7 Spiele (Nemesis, Ishido, Mario-Land usw.), VH 330 DM, Tel. 0421/4989701, (Gerät ist ca. 4 Wo. alt)

Suche Tauschpartner für Nintendo-Module im Raum Wuppertal und Umgebung. Tel. 0202 [illegible]

Verk. [illegible] Module für Gameboy [illegible]

Suche US-Nintendo und Gameboy-Module, auch Tausch (habe auch Sega-Master-Module). [illegible]

[illegible] Tips und Tricks für Game Boy austauschen. Manuel Staudinger, Paracelsus [illegible]

Verk. NES mit 6 Super-Games (z.B. Goonis II, Super Mario etc.) 400 DM. Tel. 0221/435129

Gameboy Spiele, kaufe, tausche und verk. F.-P. Kokurew, Hoopterstr. 31, 2090 Winsen/Luhe Tel. 04171/4468

Verk. oder tausche Gameboy-Module: Tennis, Super Mario Land. Habe auch billige Amiga Orig. Ruf doch mal an. Tel. 09924/1762 (Andreas)

Verk. Nintendo Gameboy mit Tetris, S. Mario, Flipper 66, Alleway, Tennis, Solarstriker für 298 DM. Tel. 0511/852984

Verk. NES-Spiele (US-Version, Jap. u. Europ. Version) z.B. SMB3, Batman, Contra, Ninja Gaiden 2, Dragon Quest IV usw. (ab 35 DM) [illegible]

Suche Mario Bros 1 + 2, Zelda 1 + 2, Ninja Turtles [illegible] Zapper 20 DM. Tel. 02162/17907

Verk. Puzzleboy für 30 DM. Tel. 02834/6789

Gute Spiele für den Gameboy ges. Je billiger, desto besser. Tel. 02271/64051 (Lutz) ab 19 Uhr

Du besitzt ein Videospielsystem und bist noch nicht in unserem Club? Dann aber schnell ein Info beim VGC, Andreas, Tel. 02202/37609 fordern

Verk. Tennis, Castlevania und Nemesis (alle Gameboy) für jeweils 20 DM + Porto u. Verp. [illegible]

Suche Gameboy Module zwischen 25 und 40 DM z.B. Match Mania, Sokoban, Golf, Pitman, Ghostbusters. Ruft an unter Tel. 089/3117040 und fragt nach Simon

Verk. NES (inkl. Games) mit Kung Fu, Tennis, usw. [illegible] Regensburg. Tel. 0941/49681

Verst. NES + 7 Spiele an den Meistbietenden NP 953 DM. Mindestgebot 450 DM. [illegible]

Verk. Game-Boy in 1a Zustand mit 4 Spielen für [illegible] runter auf 250 DM. Ruft an unter Tel. 07141/82288, und verlangt Ralf. Spiele: Tetris, Tennis, Super Mario Land, Solar Striker

Suche ständig [illegible] Gameboy-Module z.B. Shanghai, Batman [illegible]

Ich suche billigen Gameboy im Raum Lörrach [illegible]

Verk. Neuw. NES + 6 Spiele (z.B. Simons Quest, Zelda [illegible]) oder tausche gg. Sega Master. Tel. 0621 [illegible]

Wenn man bei [illegible] Zelda [illegible] schaftungsnamen Zelda eingibt, hat man die 2 Vers. von Zelda! Radlovic Goran, Tel. 0711/6406536

Suche dringend defekten Game Boy ohne Spiele. Biete 10 - 20 DM. Bitte melden bei: Helge Casten Tel. 05520/2048. PS: Suche auch PC-Engine, def. 20 - 25 DM

Verk. Nintendo Grundgerät gg. Gebot, mit 3 Spielen dazu, als Bonus gibt es jede Menge [illegible]

Verk. oder tausche NES-Module: Golf, Wrekking Crew, Match Rider. Suche: Super Mario Land, Castlevania. Tel. 0234/501491

Suche [illegible] für Gameboy. Zahle bis zu 45 DM. Angeb. an Marko Radwon. Tel. 0231 [illegible]

Suche Game Boy-Spiele, Japan- u. US-Vers. [illegible] 05431/2721

Suche Game Boy Spiele. [illegible] 5608 Radevormwald

PC-ENGINE

Verk. PC Engine [illegible] Module für Mega/PC-Engine, Neo-Geo, kaufe auch ganze Bestände, suche Neo-Geo. Tel. 0201/3[illegible]

Tausche PC-Engine Cards. Nur Österreich. Tel. 0662/250852 (Salzburg)

Suche Formation Soccer für PC-Engine. Kaufe, tausche auch andere Module. Suche XE1-PRO. Suche Neo-Geo. Tel. 0203/727397, evtl. Anrufbeantworter

Tausche Sega Master System gg. PC Engine [illegible] außerdem Tauschpartner für den Amiga. Tel. [illegible]

Suche gebr. PC Engine mit Spielen. Angeb. an Florian Junger, Aschen 142, 2840 Diepholz. Tel. [illegible]

Verk. PC-Engine (PAL) mit 4 Spielen (Formation Soccer, Nectaris etc.) für 350 DM. Tel. 07724/3476. Game Boy mit 3 Spielen 200 DM

Verk. [illegible] nur 50 DM. Suche PC-Gengin, Splatter House u. Bonze-Adventure. Tausche auch. Ruft an Tel. 0201/667345

Suche [illegible] LYNX [illegible] für PC Engine. Tel. 0234/863079 (Marc)

Verk. PC Engine [illegible] World court Tennis, Son Son II, Bloody Wolf, Power Drift, Galagd, R-Type 1, Gunhed, Dragons S., [illegible]

[illegible] club sucht, hat ihn gerade gefunden. VGC. A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Verk. PC-Engine PAL mit 1 Joypad und Spiel [illegible] und sämtl. Beiblättern für 300 DM. Tel. 04956 [illegible]

Tausche Module etc. im Raum Friedrichsdorf/Bad Homburg Ev. [illegible]

Suche [illegible] Uhr, suche außerdem R-Type I + II und 5-Player Adapter

Suche für PC-Engine: Nectaris, WC Tennis, [illegible] PC Engine und Joypads. Tel. 069/70454[illegible]

Suche PC-Engine-Module: Puzznic, Bonze Adventure usw. Zahle je nach Alter und Zustand des Moduls. Tel. 05521/3641 (Marc)

Tausche Formation Soccer gg. Gunhead. Tel. [illegible]

PC Engine. Verk. Son Son 45 DM, R-Type 1 35 DM [illegible] 05069/2622 (nur Sa/So)

PC-Engine RGB mit Spiel City Hunter f. 180 DM, zu verk. 100 % o.k., Tel. 0251/212687

SEGA MEGA

[illegible] hofstr. 77/2. Tel. 07142/66049

Ja, ja, die anderen reden viel, aber wir tun was. Der Mega Drive Fan Club. Wir haben Farbfotos. Info bei: N.A.K.s, Maulbeerg. 9, A-1220 Wien

Tausche World Cup Soccer und Herzog 2 gg. S. Masters Golf und Super Hang On. Auch ein [illegible]. Tel. 05506/7932 (Stefan) Gruß an Andi u. Thomas

Suche Sega Mega Drive [illegible] ab 17 Uhr

Suche Mega Drive [illegible] do + Gonnies II (weg. Fehlkauf) PAL oder RGB [illegible]

Biete Alexk, World C.S., Basketb. zum Tausch [illegible] Monaco, Amiga. Verk. Populous. Ch. Shaolin F. Hour, S. Rollensp. Tel. 09644/1413

Verk. SEGA MEGA DRIVE Videoconsole mit Netzteil, 2 joypads und 8 Spiele für 900 DM. [illegible]

Verk. Neo Geo Videoconsole mit engl. Bildschirmtexten und Sprache. Memory card, Joystick, Netzteil und 1 Spiel für 1000 DM. Mit 2 Spielen 1200 DM. J. v.d. Heuij, M. de Ruyterstr. 5, 5831 Ke Boxmeer, Holland. Tel. 0031 885576313

Verk. SEGA MEGA Drive mit Spiel & Netzteil. Für 400 DM. Tel. 02268/1637 (Thorsten)

Kaufe und Verkaufe Module und Konsolen (kaufe auch def. od. Pal-Geräte) für MD, PCE, NES, Gameboy. Image Fight, Su. Star Soldier je 65 DM. Tel. 09721/83157

Mega Drive Spiele: Alex Kidd, Altered Beast, Ghostbusters, Thunder Force 3 (nur Schweiz). Tel. 061/7112381

Verk. [illegible] 50 DM, Forgotten Worlds 50 DM, Super Monaco GP 75 DM. Suche Super Shinobi im Tausch oder gg. Bezahlung. Tel. 06074/24537

Tausche Mega Drive Games wie z.B. Super Shinobi, World Cup Soccer usw. Suche Space Harrier, [illegible] Altered Beast [illegible]

[illegible]

Der [illegible] für PC Engine + Megadrive. Info gg. Rückporto bei: GCT Videospiel-Club, D. Schwill, Hellweg 39, 4620 Castrop-Rauxel

Verk. Mega Drive mit Joystick und 12 Modulen [illegible] 3, E-Swat, Batman, Ghostbusters [illegible] DM. Tel. 05205/70452

Suche Games fürs Mega Drive. Zahle bis zu 60 DM (z.B. Budokan, Populous, Super Monaco GP, usw.) Tel. 04486/562 (Andre), ab 15 Uhr

Suche Golden Axe zu kaufen. Angebote an: [illegible] Kempten, Tel. 0831/67712

Suche PC Engine u. Mega Drive Spiele [illegible] gute. Suche Tauschpartner Raum Werl/Westf. auch Soest, Neheim, Hamm, Unna, Do. Tel. 02922/1028 (Dietmar) ab 16.30 Uhr

Suche Mega Drive Games [illegible]

Kaufe/Verk. Mega Drive [illegible] Master System + Games. Tausche, kaufe, verk. Games [illegible] Neo Geo. K. Rosenhahn Tel. 02154/40096

Suche Mega Drive o. PC Engine bis 100 DM. Tel. 0421/6099635 (Christoph) ab 19 Uhr

[illegible] Mega Drive. Angebote bitte [illegible]

Verk. [illegible] tausche Mega Drive Games. Tel. [illegible]

Kaufe Sega Mega Drive, mit Joystick und ein Spiel usw. für 150 DM. Tel. 07272/74883 Obertheim ab 14 - 21 Uhr Dienstag 15 - 21 Uhr

SNK Neo Geo + 2 Joyboard + 2 Spiele + Trafo [illegible] DM. Thomas nach 17 Uhr Tel. 02821/98886

Ankauf v. gebrauchten Mega Drive Japan-NES und US-NES Modulen. Dieter Zach. Tel. [illegible]

Suche gebr. Module für Neo Geo/Mega. Drive/NES Gameb. Kaufe und tausche ständig. Suche auch deut. Anleitungen. Tel. 02872/7369 19-22

[illegible] Mega Drive [illegible] Sega Master System. Günstig An- und Verkauf von Konsolen und Modulen. [illegible] Anruf genügt. K. Rosenhahn, Willich 1, Tel. 02154/40096

Tausche Spaceharrier 2 + Alexkid gg. Super-Hang On, Super Monaco, Golden Axe oder auch andere. Tel. 02552/4081

Verk. [illegible] New Zealand Story, Afterburner, Populous u.a. Tausche auch. Tel. [illegible]

Kaufe, verk., tausche Mega-Drive + PC-Engine Module. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Tel. 0209/200096 (Raphael)

Phantasy Star 2, New Zealand Story, Rambo 3, für je 70 DM, oder tausche gg. neue Module. Tel. 06781/28627 ab 20 Uhr. (Nach Christian fragen)

Kaufe SMD + SM-Spiele zu Wertungspreisen (je besser, desto teurer) ab 25 DM. Hardware [illegible] NF, kaufe auch Sets. Tel. 08145 [illegible]

Verk. Sega Mega RGB 3 Wochen alt für 300 DM. Meldet Euch ab 18 Uhr unter Tel. [illegible]

Verk. Atari Lynx, brandneu, fast nicht benützt, mit 5 Spielen, 5000 öS. Anfrage schriftl. bei: [illegible] Austria

Suche, kaufe, tausche, verkaufe Module für Mega Drive u. PC-Engine. Suche Gameboy um 100 DM. Neo Geo um 600 DM. Tel. Austria 07752/45663

Suche alte Mega Drivespiele, zahle bis 60 DM oder 50 Fr. Suche auch alte Gameboyspiele, zahle bis 30 DM. Meldet Euch bei Georg. Tel. [illegible]

Wir testen alle neuen Videospiele, haben alle News parat und Tips zu fast allen Spielen. VGC. Info unter Tel. 02202/37609. Andreas [illegible]

Tausche New Zealand Story gg. Ghostbusters, Batman, [illegible]

Verk. o. tausche Phantasystar 2, Shiten Mooh, Golden Axe, Rastan Saga 2. Verk. US + Jap. [illegible]

Suche Hard & Soft für PC-Eng., Neo-Geo und MD. Zahle gut, gg. auch Tausch möglich. Andreas Knauf. Tel. 02202/37609

Verk. [illegible] Mega Drive + 2 Top Games für lockere 499 DM. Top-Zustand-Gerät kaum benutzt. Antonio Cavalieri, Poppenlauererstr. [illegible]

[illegible] Neuheiten für die MD im Abonnement. Bis dahin tausche ich noch. Wer macht mit? Tel. 05021/13259

Verk. Games für Megadrive, z.B. Strider, Fatman, [illegible] Budokan, Populous, Moonwalker, auch PL-Eng. Nach 17 Uhr. Tel. 02821/98886

Suche PC-Engine + Mega-Drive + Spiele, tausche gg. gebr. US-Rennrad (Huffy 12 Gang). Tel. 0621/22087. Ask for Daniel. 6800 Mannheim

Verk. unbenutztes Sega Mega Drive für 350 DM. NP 499 DM. Ruft an unter der Nummer Tel. 08506/259 (Christoph)



Private Kleinanzeigen

Verk., kaufe, tausche ständig Module für SMD + Gameboy. Habe [illegible] Rambo 59 DM. Suche Kujaku OH 2, Phantasy Star II. Tel [illegible] Stefan

Kaufe Rambo 3, Eswat, Sonson 2, Sokoban [illegible]

Suche Sega Mega-Drive und SNK's Neo-Geo [illegible] Tel [illegible]

[illegible] Patrick

[illegible] Tel [illegible]406 553

Verk. Shinobi, Rambo 3, Phantasy Star 2 (engl [illegible]

[illegible] Golden Axe. Zahle bis 300 DM Tel [illegible]

Verk. Afterburner [illegible] für ca. 50 DM [illegible] Wonderland für Amiga Martin Tel [illegible]

Tausche Spiele fürs MD S Shinobi, Ghouls Gost [illegible] Batman [illegible] lios Tel. 05341 392144

Verk. [illegible] DM pro Stück Tel [illegible]

Verk. SEGA MEGA DRIVE [illegible] J.v.d Heuij, M. de Ruyterstr. 5, 5831 Ke Boxmeer Holland Tel 0031 885576313

Verk. NEO GEO [illegible] 950 DM J.v.d Heuij, M. de Ruyterstr. 5, 5831 Ke Boxmeer Holland Tel. 0031 88557613

Verk. Sega-Mega-Drive und Module. Tausche, Verk., Kaufe PC Engine Module. Habe z.B. [illegible] Tel [illegible]

Suche Joypad für Mega Drive [illegible] DM [illegible] Tel. [illegible]

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive, Gameboy und Nintendo Spiele. Tel. 089 314[illegible] Michael

Wer will 2 Super Sega-Games wie Rambo II u. Altered Beast gg. Super Hang On [illegible] Egger Adrian, Rummerg. 11a, A-6900 Bregenz

Kaufe, verk., tausche Spiele für Sega Mega Drive. Tel. [illegible] ab 18 Uhr

Kaufe, verk., tausche MD Spiele. Tel. 08104 [illegible]

Suche PCEngine SG bis 250 DM, Spiele für Sega 8 Bit [illegible] Tel. 0511 [illegible]

Suche Mega Drive Spiele und Gameboy Spiele. Verk. und tausche auch. Ruft an unter Tel 02405 [illegible] Peter

Suche Sega, Sega Mega Drive, Nintendo u. PC Engine Module. Tel. 0431/641670, ab 20 Uhr. Tausche PC Engine RGB gg. Mega Drive PAL

Wer tauscht [illegible] gg. anderes Mega Drive Modul? Tel. [illegible] P.S. Suchen Kontakte im Raum D.-Dorf o. Ratingen

Verk. Sega Mega-Drive (PAL) + 7 Spiele (Super Shinobi, Phantasy, Star II) für 700 DM, Tel 0911 635677 ab 17 Uhr (Christoph) Verk. auch einzeln

Sega-Mega + Gameboy Module ges. Zahle 50 DM, bzw. 30 DM z.B. Cyberball, Herzog 2, Golden Axe [illegible]

Wer verk. mir sein gut erhaltenes Sega Mega Drive [illegible] Angebot an [illegible]

Verk. 5 Module f. Mega Drive: Super Hang On, Rambo III, Ghost & Gobl., World Cup Soccer, Preis 200 DM. Suche Neo Geo-Konsole & Games Tel 06041 5445

Verk. oder tausche Phantasy Star 2 + Hintb. 60 DM, Thunderforce 3 45 DM, Eswat 45 DM [illegible] 140 DM Tel. 08022 8[illegible] Andy 19 [illegible]

Tausche, verk. Module f. Mega-Drive. Habe S Monaco GP, Thunderf. III, Super Shinobi, Golden Axe, Rambo III, Newz. St., Mystik Def. Tel 08809 528 (Markus)

MEGA DRIVE: Suche Games 50 DM, Dj Boy, Batman, Ghostbusters, Moonwalker, E-Swat [illegible] 43, 7159 Auenwald 2

Verk. oder tausche [illegible] Sega MD und PC Engine Spiele Tel [illegible]

Suche Mega Drive. Preiswert abzugeben oder tausche gg. PC Engine [illegible] Angebote an: S. Wallat, Dürerweg 1, 3015 [illegible] Tel. [illegible]

Verk. PC-Engine RGB für 25 DM oder tausche gg. Mega-Drive. Verk. HU-Cards z.B. R-Type I + II, Nectaris + Shinobi je 40 DM. Ihrem Ralf, Tel [illegible]

Tausche Mega-Dr.- und Game Boy-Module. Lars [illegible] Tel 0451/301703. Auch Amiga-Orig.

Verk. Tatsujin 60 DM, Afterburner2 70 DM und Altered Beast 40 DM, alle Japan. Philipp Ste[illegible]

Ankauf von Sega Mega-Drive Modulen zu Top-

SEGA MASTER

[illegible] Master, habe [illegible] World Soccer u. andere Tel 0231 350115

Sex-Games bieten wir leider nicht an, dafür aber geile Sega Master-Soft, z.B. Golvellius 40 DM, Wonderboy 2 40 DM, 3D-Brille, .. Tel [illegible]

Verk. Sega Master z.B. Wonderboy [illegible] Alex Kidd II und 4, Shinobi, Psycho Fox, Golden Axe [illegible] 4281 Martin Baillie, Hambühren. 500 DM

Verk. Sega Master [illegible] After Burner, Rocky, R.C.G.P., usw. für 645 DM (NP 1000 DM), Tel 07455 1251

Verk. Sega Master + 8 Spiele (z.B. After-B., Thunderblade, Rocky u.a.), mit 2 Controlpads für 550 DM. Tel 06772 8205

Verk. SMS + SG Commander, Lord of the Sword, Miracle Warriors, für VB 350 DM. Conrad Seebeck, Bonnkstr. 32, 2950 Leer, Tel 0491 [illegible]

Verk. SMS mit Spielen und ich verk. ebenfalls NES, oder tausche beides gg. Sega Mega Drive. Tel 061 3126109 Schweiz

Verk. Sega Master System + Wonderboy, 5 Mte alt, fast nicht gebr., alles 100% o.k., für 200 Fr., oder tausche gg. 5 Game Boy-Spiele, Campos Carlos, Lustgartenstr. 3, CH-9000 St. Gallen [illegible]

Super Power Pack, 100 % Sega Master + Lightphaser und zahlreichen Spielen, wie z.B. Tennis Ace, Alex Kid zu verk. 550 DM. Tel 02933 5248

Verk. Sega Master System, inkl. etwa 20 Spiele, wie Gangstertown, Wonderboy, i. Monsterland. Preis 200 DM, mit Lightphaser. Tel 06221 [illegible]

Verk. Sega Master System [illegible] NP [illegible] ab 14 Uhr

Verk. Sega Master Power Base + [illegible] Joypads [illegible] B 500 DM [illegible] ab 14 Uhr

Suche Light Phaser, 3D-Brille, preisg. Spiele für das Sega Master System. Uhlig Ronny, W.G.-Hermann Martern 74, 9300 Annaberg-Buchholz

Verk. Woby III, Time Sold., Golvellius für je 60 DM [illegible] für 40 DM und einen SG Commander für 25 DM Tel [illegible]

Sega, 2 Control-Pads, die Spiele Wonder Boy, Bomber Raid und Alex Kidd. Garantie ist bis 24.9.91 noch vorh. Preis VHB. Tel 07231 [illegible]

Verk. Sega Master, 2 Joypads, Rapidfire, 14 Spiele [illegible]

Verk. Sega-Master, 2 Joysticks, 2 Joypads, 6 Spiele (Alien Syndrome, Choplifter, u.a.) 1-a-Zustand, VB 500 DM, Tel. 09621 72248 T [illegible]

Achtung, Sega-Master-Fans. Verk. Module [illegible] Zahlung nur per NN. Infos bei Jörg Tel. 04841 5123

Achtung: Verk. Transbot SMS für 30 DM. Tausche auch gg. z.B. Super Tennis o. My Hero. Ruft an Tel [illegible]

Verk. Sega Master [illegible] Wonderboy 1, 2, 3 [illegible] 450 DM. Ruft an Tel [illegible]

Ich suche Spiele für Sega Master System egal ob alt oder neu, zahle bis 70 DM. Schreibt an [illegible] 1000 Berlin 47

Verk. für Sega Master: Wonderboy 1-3, Quartet, S. Comand, Rastan, Lord of the Sword, World Soccer, PsychoFox, Preis 20 - 50 DM [illegible]

Verk. Sega Master, 2 Joypads, Joystick, Light Phaser [illegible] für 540 DM. Tel. 02[illegible] 660632 (Oliver)

Phantasy Star mit Komplettlösung zu verk. 69 DM. Tel [illegible]

Verk. Sega Master System + 10 Spiele VB 480 DM. Tel [illegible]

Suche dringend die beiden letzten Lösungen [illegible] 8500 Nürnberg 70

Verk. Golden Axe, Wonder Boy III, After Burner, Alex Kidd III, Golvellius, Rocky, Out Run, Ghostbusters, à 40 - 50 DM. Tel 08466 229

Verk. L. of the Sword, C. Hunter, Assault City, [illegible]

Verk. Segamaster u. 2 Joypads, 2 Joysticks (Sega), inkl. 6 Spiele: Hang on, Choplifter, Kenseiden, Captain Silver, Wonderboy. VB 380 DM. Tel 07145 8106

Achtung Sega Master: suche dringendst Komplettlösung zu Phantasystar (kostenlos). Schickt an Kevin Gröschl, Unionstr. 45, A-4020 Linz-Austria (Sofort)

Tausche Sega Master (mit 4 Spielen, Wonderboy III, Ghostb., Golv., Cyborn-Hunter), wegen Sega-Mega Drive, oder verk. Sega-Master (4 Sp.) [illegible]

Suche Double Dragon, Dead Angel, Zillion 2, Rocky, Cloud Masterys, Golden Axe, World Games [illegible]

Verk. zum halben Preis Sega 8 Bit NES (Eu [illegible])

Verk. 1 Sega Master System mit 3D-Brille, Rocky, Poseidon Wars, Phantasystar u. After Burner für 500 DM. Suche Populous für Amiga Orig. Tel [illegible] Stefan

Verk. Sega Master [illegible] Phantasy Star [illegible] 45 DM. Wer ein gut erhaltenes Master sucht, rufe Tel [illegible]

Achtung Sega Konsole, 4 Module: Zillion II, Choplifter usw., Preis VS. Tel 05222 70875

Verk. Segamaster mit 3 Spielen für 200 DM, NP 370 DM. Tel 04106 69714 Erik Timendorfer [illegible]

Verk. Sega Master. Mit Spielen, z.B. Wonderboy III, R-Type usw. Mit einem Joypad. Preis VB. Tel [illegible]

Verk. neues Master System, 1 Joypad, 3 Games, ca. 200 DM. Tel 02309 4264

Suche Psycho Fox für Sega Master System. Tel 0721 706646, nach 18 Uhr. Fragt nach [illegible]

Verk. Sega Master System mit 7 Spielen u. 1 Joypad f. 350 DM. Tel [illegible]

Verk. Master System mit Spielen [illegible] Verlangt Tob. Tel [illegible]

Verk. fast neues Sega Master mit drei Spielen für 300 DM. Mit 2 Joypads, Joysticks. Tel 09[illegible]

Verk. SMS + 3D-Brille, Joystick, Joypad [illegible] Games z.B. [illegible] Alex Kidd [illegible] NP [illegible] DM abzugeben. Tel 06331 [illegible]

Verk. Sega Master, Light Phaser, 15 Spiele. VB 550 DM, NP 1600 DM. Melden bei Mike Hartmann [illegible] 6330 Wetzlar 21 Tel. 06441 24735

Spielcomputer NP 299 DM, 1 Jahr alt. Verkaufe [illegible] DM. Spiele: Golden Axe, YS, Shinobi, Wonderboy II, Altered Beast. Tel. 0911 [illegible]

Suche W Boy, Alex III, Lord of the S., Tennis Ace, G-Baseball. Biete R-Type, Shinobi, W-Boy [illegible]

Verk. [illegible] neues Modul Wonderboy II für 70 DM, oder tausche gg. Ninja Spirit, oder Turrican auf dem Amiga. Mirko Borach, Tel 02134 [illegible]

Wer [illegible] mein Segam. mit 7 Games? Tel. 0711 563735 [illegible]

Verk. SMS mit 8 Modulen für 210 DM VB sowie MB Vectrex mit 10 Modulen für 66 DM VB. Tel 0911 523435 ab 14 Uhr

Tausche Games für SMS. Habe 'ne Menge Spiele. Tel 05731 93692

Suche das Game Alf. Preis nach VB. (Nur mit Gebrauchsanw.) Anruf nur von 17 - 20 Uhr. Tel 08252 7444

Verk. 5 Mte. altes Sega Master System mit Hang on und 3 Modulen: Wonderboy 1 + 3, [illegible]

Verk. Sega Master [illegible] + 5 Spiele [illegible] 520 DM VB. Spiele auch einzeln ab 60 DM. Fragt nach Alex. Tel 0731/23583

Verk. Sega Master u. 3 Spiele (alles 100 % o.k., nur 0,5 Jahr alt) für nur 350 DM. Toulakis Michael, Tel. 07152 26538 ab 18.30 Uhr

Verk. Sega Master mit 10 Spielen, alles mit Originalverp. für 400 DM. Sascha Orths. Tel [illegible]

Verk. Sega Master System mit 13 Spielen für 300 DM. Mit Phantasy Star, R-Type, Wonder II. Tel [illegible]

Verk. Sega Master, Light-Phaser, 3D-Brille, Unit Fire, 24 Spiele. Neuw. ca. 3000 DM, FP 999 DM. [illegible] Tel [illegible] ab 18 Uhr

Suche Sega Master Module günstig. Bitte erst nach 13 Uhr anrufen. Tel [illegible]

Kaufe Sega Mega und PC-Eng.-Spiele, auch [illegible] Spielen. E. Maus, Gabrielstr. 6, 8501 Allersberg. Tel 09176 5577

ATARI ST

Verk. Batman the Movie, Maniac Mansion je 30 Fr., Boulder Dash Construction Kit, Atari [illegible] 20 Fr. Suche Populous, Xenon 2. CH-Tel 01/7407605

Manhunter 2, Kings Quest 4, Anti Viren Kit, 1 St Wordplus [illegible] je 30 DM oder Tausch. Tel 06131 42448

[illegible] Dungeonmaster, Terramex (Wegen Systemwechsel). Tel. 02134/52656 (Achim), billig, VB

Ich verk. für 35 DM Loom, für 30 DM Xenomorph, für je 25 DM Drakkhen und First Contact, für 15 DM Zombi, Twilight World, Defender of [illegible] Tel [illegible]

Verk. Silent Services, Dyter 07, License to Kill, Larry [illegible] Ghostbusters, Thunderblade, Bombjack, Space Harrier, je 35 DM. Tel. 0621 574641

Atari [illegible] License to Kill [illegible] je 30 DM und Drakkhen 50 DM. Tel. 0231 870248 (Marcus)

Verk. meine Orig. z.B. RVF Honda, Rainbow Islands, Populous für je 40 DM. Tel. 02191 [illegible] ab 18 Uhr

Tausche oder verk. Jagd auf Roter Oktober [illegible] Tel. 0561 41988 Mo-D [illegible]

Verk. Space Quest III, Kings Quest [illegible] Larry I, Millennium 2.2 für je 30 DM. Michael Weiß, Im Schommer 37, 4130 Moers 1. Tel. 02841 41261 ab 16.30 Uhr

Tausche ST-Orig. z.B. Pirates, Wich Off 2, Larry 2, Italy 90, Castle Master, Loom, Block out, Rock'n Roll u.v.a. Tel. 0621 822962 Sven

Verk. Orig. Jump-Set, Return to Genesis, Galdregons Domain 25 DM, zus. 50 DM. Tel 07454 4218 ab 17 Uhr

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Suche [illegible] Zustand [illegible] DM oder mehr. Der [illegible] Tel [illegible]

Verk [illegible] DM [illegible] 15 DM Preise + Nachnahme Auch Vork + 3 DM Tel [illegible] ab 14 Uhr

Suche [illegible] RVF Honda für Atari ST [illegible] DM pro Spiel [illegible] Berg. Gladbach Tel 02202 37531

Ver Indy 3, ADV , Populous Out of Run, Microprose Soccer [illegible] Power Pack Tel [illegible] 62832 T Gerstenecker, Am Weichenwang 35 [illegible] Messstetten 1

Verk Orig Star Wars Trilogy 50 DM, Falcon F 16 60 DM, Indy 60 DM, Hyperforce 35 DM, Austerlitz 35 DM, Turbo ST 20 DM, Tel 09372 6780

ST Suche Orig v Cadaver für ca 40 DM Ultima V 40 DM W Gretzky Hockey 40 DM und Pirates 35 DM Tel [illegible]

Verk [illegible] Spiele für Atari ST Gut gebr Orig [illegible] Tel 05[illegible] Am [illegible] Berg [illegible]

Suche Tauschpartner fur ATARI ST Habe viele neue und alte Spiele Schreibt an Steffen Mayer, Blumersberg 8, 7475 Messstetten 1, Tel 07431 6584

Verk 260 ST, 1 MB, RAM, beide Monitor- u Computerpodest, 2 zweiseit Floppys, Monitor [illegible] bei Bernd Eck Tel 09071/1216, ab 14 - 20 Uhr

Verk Dragonflight 50 DM Larry 3 59 DM Imperium 35 DM Tel 06351 8136

Suche PD Tauschpartner für ATARI ST M Fingerle [illegible]weg 23 7300 Esslingen

Verk 1040 ST Mon , Maus, SF 314, Replica Box, 7 Orig Prg , Sim City, Chambers of Shaolin, usw Alle 6 sind 1 Jahr alt, Tel 06623 5407 Ralf

Atari ST PD: suche Tauschpartner Speziell Demos, Grafiken, Digisound, über 150 Disks vorhanden [illegible] bei Frank Brasche Am Stadtpark 31 8500 Nürnberg 10

Wer [illegible] ATARI 1040 STE mit einem Multisync 3D Monitor? Gunter Bock O-2061 Klocksin

Atari-ST Wegen [illegible] verkaufe ich meine Originalsoftw [illegible] Liste anfordern von Postfach 58 A-1107 Wien

Atari-ST · Speichererweiterungsplatinen auf 2 5 MB oder 4 MB um 70 Mark, bzw 120 Mark abzugeben Infos anfordern von Postfach 58 A-1107 Wien

Verk Atari 2600 Konsole mit Joystick und Modulen für nur 100 DM Ruft an, Tel 0551 6913 [illegible]

Ver [illegible] Atari 1040 STFM mit Mon SM 124, und Maus fur 900 DM Tel 02683 6772 [illegible]

Verk Indy Adventure II, Turrican, Fort Sundog, und Pirates Schreibt an: Patrick Steigemann, Soltauer Str. 37, 2120 Zbg oder Tel 04131 43353

Tausche Orig Ultima V F 16 Falcon, Populous gg Dragonflight Indy 3 ADV , Wings of Death oder Cadaver Tel 07581 2685

Suche Orig Imperium für 30 DM zu kaufen Tel [illegible]

Ich suche Tauschpartner für Atari ST Auch Anfänger Habe gute Spiele Suche die Spiele das Magazin u Reederei Tel 040 5225083

Suche ASM Sammlung biete 4 DM pro Heft Meldet Euch bei Sascha Evers, Tisiter Str 2 e, 2217 Kellinghusen Bitte schnell anrufen Tel 04822 453

Verk Atari ST 520 + Netzt. + Floppy SF 314 + Maus + SM 124 Monitor Preis VB Tausch mit Amiga 500 auch mögl., Tel 06124/4304

Suche Coder + Grafiker im Raum Flensburg Only cool people Tel 0461/53514 (von 18 - 20 Uhr)

Verk Atari-ST-Orig., v a Adventures (z B Indy 3, Sierra-ADV u.v.m.) u. Footb Man World C ED Näheres unter Tel 06421/31138

Private Kleinanzeigen

Verk Orig F 16 Mission Disk Damocles F-29 Retaliator Nur per NN Tel [illegible]

ST Suche Tauschpartner für Atari ST [illegible] Antwort [illegible] Heußner, Eichenring 18 6303 Langgoens Tel 06403 3339, nur zuverl Leute

Atari [illegible] California Games, Chips of Challenge, Gates of Zend für 35 DM Tel [illegible]

Verk [illegible] King's Quest 3 für jeweils 20 DM Tausche auch Ruft an Tel [illegible]

Verk Atari Lynx, California Games, Gauntlet u 3 Blue Lightning, Tel 01/9405743 in der Schweiz

Schweiz - Kaufe gute Originalsoftw zu fairen Preisen (Auch Anwender GFA 3 5). H Brun CH 8185 Winkel Tel 01 8607422 suche Ultima V

Verk Gebr Orig Games für den Atari ST [illegible] Lars Severich St Barbara Weg 15, 4173 Kerken

Zweitlaufwerk für ATARI ST [illegible] 40 DM VB Hartmut Vieth Olgastr [illegible]

Atari ST! Suche Tauschpartner für den ST Habe ca. 170 neue Games Tel 02561 2401 [illegible]

Verk Starglider 2 (orig) für 30 DM Tel. 05071/ 3982

Verk Originale Silkworm 25 DM, Xenon II 45 DM, Rock'n Roll 40 DM, Hacker II 25 DM, LED-Storm 25 DM [illegible] auch Tel 0211 703939 ab 19 Uhr

Verk. ST Orig Pirates 45 DM, Ultima 4 35 DM Indy 3 35 DM, Larry 2 45 DM Alle incl Porto. Tel [illegible]

Ultima Suche Ultima I für XL XE sowie Ultima II und III für ST Zahle 70 DM ÖS 500, pro Orig Dieter König, Jaxstr. 6, A-8642 St Lorenzen Tel 03864 2545

Suche für ST Orig -Games Kult dt , Hillstar dt , Arkanoid, Shanghai, Klax Gebe 25 DM pro Sp Wer hat PP 4/90? Tel 02058 72105, ab 19 Uhr

Tausche Populous gg Zak MC Kracken, oder verk. [illegible] DM [illegible] Kid 2 [illegible] DM Tel 04234 2154 Ab 19 Uhr

Verk., tausche F-16 Falcon, Space Quest 3 je 30 DM, Hostages Operation Neptune, Bubble Ghost [illegible] DM Tel 04532 23677

Verk für ST: Police Quest 2, Super Scramble Simulazion für 70 DM Tel 05721 1285 Ask for Tobias

Suche Tauschpartner für Atari ST STE Zum Tausch von Demos Ruft an Tel 06461 4456 Ab 15 Uhr

Suche Tauschpartner Habe selbst 160 Disks und brauche dringend neue Games Tel 0201 555565 außer Di und Do Ab 18 30 Uhr Fragt [illegible]

Suche billig Game-Boy mit allem drum und dran [illegible] Atari ST SW [illegible] Sowie einen ST-Farbmon Tel 07551 1451 (Daniel)

ST Biete Falcon Teramis und Warp Tausche gg Wings of Death oder Devil Crush (NEC) Meldet Euch bei Pascal Hellmann, Tel 0511 411940 (20 Uhr)

[illegible] contact us The badboys Alexander Welsch, Rutenstr 5, 7550 Rastatt 16 (Only Atari ST)

Suche die Orig Spiele Two on two, Basketball [illegible] P Nieraese, Isarstr 45, [illegible]

Verk alte ST Orig Zu super günstigen Preisen Also ruft auf jeden Fall mal an Tel 04181 6259 (Boris)

Verk Orig ST Pirates [illegible] DM mit Handbuch [illegible] Iver Kruse, Haselmark 7, W 3303 Vechelde [illegible]

Offbeat s Demo Collection Jahnstr 51, 8130 Starnberg [illegible] Atari ST [illegible]

Verk [illegible] Space Q [illegible] 45 DM [illegible] Orig [illegible]

Wer braucht einen Atari 1040 STFM mit Monitor SM 124 und Golem-LW mit Disks für 1500 DM (Nov. 89) Markus Tel 08092/31633, ab 18 Uhr

Private Kleinanzeigen

Suche Kaiser, biete im Tausch Sim City, Populous [illegible] Tel [illegible] ab 18 Uhr Bitte nur Orig

Suche Anleitung zu Dungeon Master [illegible] Tel [illegible]

Verk Rings of Medusa 40 DM, Capt Blood [illegible] Metamorph Ultima V, Oil Imperium Tel 02103 31609

Verk Orig 1 Titel 50 DM, 3 Titel 120 DM, 5 - 200 DM alles komplett 250 DM Bismark, R-Type, Baal Berm Prod , Tracker Carrier C , Star Trek München Tel 299603

[illegible]

Suche biete PD-Demos Kontakte zu Programmierern [illegible] Heidenheim Tel [illegible]

Verk Orig VIRUS (Zarch) für 40 DM Streetgang für 20 DM, tausche auch gg 3D-Pool oder Oil Imperium Tel 0881 2268, ab 18 Uhr, Uli

Suchen Tauschpartner für ST Listen an Sascha Heiß, Birkenbergstr 18 5090 Leverkusen 3 oder [illegible] Am [illegible] 34 5653 Leichlingen 1

Suche Tauschpartner fur Atari ST 100 % Mo - Fr , ab 19 Uhr Sa + So ab 20 Uhr Tel 0231 310529

Sammler sucht für Atari ST gut erhaltene und neue Spiele [illegible] Tel [illegible]

Verk [illegible] Adventure Their Finest [illegible] a 5100 Aachen

Verk Rings of Medusa 40 DM Stunt C R Elite je 35 DM, T Sentinel, Gauz, je 25 DM, oder tausche gg Klax Rainbow, Tower's OB, Wonderb Tel 0511 8236291, Masud

Verk [illegible] Maniac Mansion [illegible] Eskimo, Games Bob Moran Deutsch gg gute Originale Tel [illegible]

PD [illegible] ab 1,95 DM Liste gg 1,40 DM in Briefmarken [illegible]

Atari Lynx mit 2 Superprog und Netzteil zu verk [illegible]

Schweiz ST-Verk tausche neue und alte ST-Games Tel [illegible] ask for Ruby [illegible]

[illegible] 3623 abends 6 - 8 Uhr (Christian)

Suche Tauschpartner für den ST habe gute [illegible] Simulationen, wenn möglich aus dem Raum Aachen Tel 02404 64835 Sascha

Suche Kontakt zu ST [illegible] Schreibt an A Rottweiler [illegible]

Verk Orig ST Spiele Anzahl der Spiele ca 15 Preis von 20 30 DM Tel 02361 21708 Midwinter, F-19, Jagd auf R Oktober, u.v a (Die Spiele sind alle gebraucht)

Verk Orig Rolling Thunder 25 DM, Turbo GT 17 DM, Phantasie 3 25 DM Alle 3 für 60 DM [illegible]

Suche Erweiterungen von Alternate Reality und dt Anl von Dungeon Master, Chaos Strikes Back u a , B Hochstrasser, Jenaerstr 3, 8635 [illegible]

ST-Freak, sucht Tauschpartner Habe F Spiele [illegible] Tel 0591 48590

Indy Adv VB 45 DM oder tausche gg F-16 Falcon Mission Disk 1 oder 2 Tel [illegible]

Verk Atari Lynx [illegible] California Games u Blue Lightning, Gauntlet, Chips Challenge, noch Garantie VB 490 DM Tel [illegible]

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Atari ST Listen an [illegible] Bechtold Str [illegible]

ST-Orig Carrier Command, Starglider 2, Stunt Car Racer, RVF Honda für je 40 DM Peter [illegible] 8520 Erlangen Tel [illegible]

Verk oder tausche Orig Dragon Flight, S [illegible] usw Suche Module f Sega Mega Drive Tel [illegible]

Verk für Atari ST [illegible] Rings of Medusa, od Ultima 4, Tel 06261 62964 (Martin)

Suche Farbm SC 1224, VHB 350 DM, Adventures [illegible] Snooker Tel 07602 547 S Radke

Tausche Orig R-Type, Zak Mc Kracken, Indiana Jones, Adv Hard u Heavy, Dungeon Master gg [illegible] Rings of Medusa, Adventures Tel [illegible]

Verk für Atari ST Their finest hour für 40 DM Tel [illegible]

ST Tauschpartner [illegible] Xenon 2 oder Pictionary, Sim City Populous Tel [illegible]

Atari-ST, Schweiz Suche zuv Tauschpartner [illegible] Etore, Buchsweg 8, 3052 Zollikofen

[illegible] Space u a Suche Barbarian 2, Silkworm Rene Knaak, Str d Bauarbeiter 69 O-7060 Leipzig Tel. 41/ 414859

Atari ST und Amiga Softw Schreibt an Marcel, P O Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland Orig

Verk Orig fur den ST Xenon II - Megablast 40 DM Shanghai 40 DM und Chambers of Shaolin 40 DM Tel 06526 264

Verk Atari Lynx mit 3 Spielen (Cali. Games, Chips Challenge, Gauntlet, fast nie gebr VP [illegible] Tel [illegible] Schweiz

Verk ST-Topgames alles Orig , z.B Space Harrier, R-Type, Xenon 2 usw. Thomson Farbmon 350 DM Tel 0773/52674, ab 18 Uhr

Verk Orig Dungeon Master Populous je 50 DM VHB od tausche g Impenum Balance of Power, Their finest hour T Vahle, Gasstr 11, [illegible]

Verk Atari STE + Farbm , Spiele, Joysticks Omicron, Basic Verlängerungskabel fur Maus [illegible] VB [illegible] DM Tel [illegible]

Suche Hard- und Softw für ST Vor allem Action und Adventure Meldet euch Nachm. unter Tel 05432 2349 Fax 05432 3878 (Matthias)

Suche North & Souths Sim City, Dungeon Master [illegible] Hostages Tel [illegible]

Atari [illegible] biete bis 20 DM Stück Tel 02381 400132

Orig Spiele [illegible] Rings of Medusa, Dragons Breath [illegible] DM [illegible] Volker Großmann Tel 02242 4255

Suche dringend North & South fur Atari ST An Toralf Steinhaus, Wilsnacker Str 30, O-7060 Leipzig

Verk ST Spiele z B Indy 3, (Adv) Zack Mc Kracken Hard Driving, Chronoquest, KQ 1-3, TNT (Alles Orig) Tel 05171/52343, ab 15 Uhr

Verk Orig , Tank-Attack, Their Finest Hour, SM 354 Floppy Auch Tausch, nur Orig Tel Stuttgart [illegible] ab 18 Uhr

Tausche oder verk. Orig Rings of Medusa VB 45 DM Tel [illegible] ab 17 Uhr

Suche Dungeon Master Komplettlösung Bitte [illegible] Karten Biete 10 DM Ab 4 Uhr Tel [illegible]

Verk Populous Midwinter Elite, Falcon, F-16, Rings of Medusa Zu je 40 DM Imp -Miss II für 20 DM Tel 09922 5421

Verk Cybernoid 2 25 DM Lombard Rally 30 DM, Rainbow Islands 35 DM, Populous + Data-Disk 50 DM, Combat Pilot 35 DM Tel 089 3145[illegible]

Atari 260 ST 1 MB, 2 x 2 Seit LW u Trackanz SM 124, Disks, Orig Softw , VB 1000 DM Tel. 02273 4626

POWER TIPS
ZUM SAMMELN
Player Manager Teil 1

Player Manager hat offensichtlich immer noch nichts von seiner Faszination verloren.

D. Siegers aus Wachtberg-Pech hat eine wahre Mammutlösung zusammengestellt.

Zunächst zu den Menupunkten im einzelnen (darauf aufbauend anschließend einige Tips zum Spielablauf). Menu "Mannschaft":

Hier sind die körperlichen Eigenschaften und die Fähigkeiten der Spieler abrufbar. Dazu ist zunächst allgemein zu bemerken, daß die dort angegebenen Zahlenwerte nur beschränkt verläßlich sind. Es kann z.B. durchaus sein, daß ein Spieler mit hoher Widerstandskraft in der Praxis häufig verletzt ist. In der Regel entsprechen die Werte jedoch den im Spiel beobachtbaren Tatsachen. Ihre Kenntnis und richtige Beurteilung ist extrem wichtig für die Aufstellung und den Kauf und Verkauf von Spielern.

TEMPO, BEWEGLICHKEIT, AUSDAUER: Alle diese Werte sind in etwa gleich wichtig. Insbesondere darf die Beweglichkeit nicht unterschätzt werden, denn wie ärgerlich ist es etwa, wenn der Spieler frei vorm Tor steht, aber der Ball knapp an ihm vorbeikullert, ohne daß der Betreffende reagiert. Widerstandskraft:

Eine sehr wichtige Eigenschaft. Ein Spieler, der häufig verletzt ist, nutzt der Mannschaft wenig. Ferner entwickelt er sich in seinen Fähigkeiten mangels Spielpraxis nicht weiter, und die Verletzungen führen auf lange Sicht zu Verlusten in der körperlichen Leistungsfähigkeit. In der Folge sinkt auch der Marktwert und außerdem erhält der Spieler sein Gehalt mehr oder weniger für lau. Spieler mit geringer Widerstandskraft sollte man, wenn man sie nicht unbedingt braucht, möglichst schnell verkaufen. Aggressivität:

Dies ist der einzige Wert, der möglichst niedrig sein sollte.

WEIHNACHTS WUNSCHKARTE

ICH MIR WÜNSCHEN...

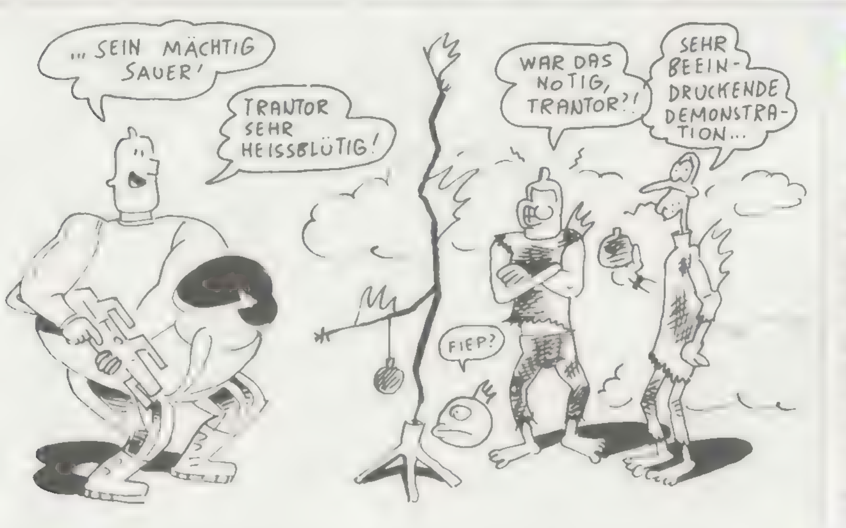
... SONST...

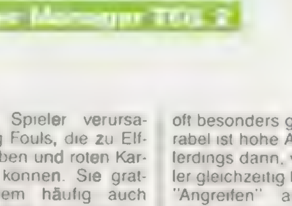
POWER TIPS
ZUM SAMMELN
Player Manager Teil 2

Hingegen steigern sich die Fähigkeiten wie z.B. "Schießen" im Laufe der Jahre kontinuierlich. Bei allen Werten gibt es aber offenbar individuelle Höchstgrenzen für die einzelnen Spieler. Moral:

Sehr wichtig für den Erfolg der Mannschaft, denn die Mannschaftsmoral setzt sich aus den einzelnen Moralwerten der Spieler zusammen und hat großen Einfluß auf das Zusammenspiel der einzelnen Spieler. Feststellbar ist auch, daß ein Spieler mit schlechter Moral auch bei insgesamt guter Mannschaftsmoral nicht seine volle Leistung bringt. Hat die Mannschaft trotzdem Erfolg, steigt jedoch auch die Moral des Einzelspielers. Positiv auf die Moral wirken sich ferner häufiger Einsatz und Vertragsverlängerungen aus. Negativ sind hingegen Mißerfolg der Mannschaft, Verletzungen und ständiges Reservistendasein. Vergleiche im übrigen auch unten zu "Transfer", Status.

Hier gibt es mehrere wichtige Möglichkeiten und Informationen. Zum einen der "MARKTWERT" des Spielers. Der dort angegebene Wert entspricht dem Wert am Anfang der Saison. Er wird zu Anfang der nächsten Saison neu bestimmt. Auch während der Saison werden Änderungen aber sichtbar, wenn man einen Spieler auf die Transferliste setzt, der aktuelle Wert wird im Angebotsfenster sichtbar. Man sollte einen Spieler aber nicht aus Neugier auf die Transferliste setzen (zu den Gründen s.u.). Änderungen des Marktwertes sollte man beobachten, denn sie geben einem zusätzliche Hinweise auf die allgemeine Entwicklung des Spielers. Bei älteren Spielern finden sich jedoch häufig sehr niedrige Werte. Diese sollte man nicht zu ernst nehmen. Sie beruhen darauf, daß andere Vereine am Kauf älterer Spieler mangels langfristiger Perspektive nicht besonders interes-





Player Manager TEIL 2

Aggressive Spieler verursachen haufig Fouls, die zu Elfmetern, gelben und roten Karten fuhren konnen. Sie gratschen zudem häufig auch dann in den Ball, wenn ein simples Annehmen und Weiterpassen des Balles sinnvoller ware Auch Verletzungen der Gegenspieler sind häufig nicht positiv fur die eigene Mannschaft weil der Gegner meist adaquaten Ersatz zur Verfugung hat Dieser hat zudem bei einer Einwechslung noch seine volle Leistungsfahigkeit zur Verfugung, wahrend die anderen Spieler bereits an Schnelligkeit verloren haben Eingewechselte Spieler sind daher oft besonders gefahrlich Tolerabel ist hohe Aggressivitat allerdings dann, wenn der Spieler gleichzeitig hohe Werte bei "Angreifen" aufweist, denn dann wird er weniger Fouls verursachen Durchsetzungsfähigkeit

Hierzu gibt es zwar keinen ausdrucklichen Zahlenwert im Spiel; man sollte aber in den Spielen beobachten, inwieweit ein Spieler in der Lage ist, sich im engen Zweikampf den Ball zu erobern oder ob er etwa häufig vor dem Gegner zuruckweicht bzw nicht in der Lage ist, durch den Gegner "hindurch" zu laufen Auch dies ist ein wichtiges Kriterium fur die Aufstellung Korpergroße Diese spielt eine spurbare Rolle bei der Kopfballstarke. Fahigkeiten (Passe ausführen, Schießen Angreifen, Halten):

Hier sind allgemein hohe Werte gefragt Dazu mehr beim Thema "Aufstellung" und im Anschluß Alter

Das Alter hat erheblichen Einfluß auf die genannten Werte Junge Spieler (18-20 Jahre) erhohen in der Regel noch ihre korperlichen Fahigkeiten, wenn sie haufig eingesetzt und nicht oder nur selten verletzt werden Ab etwa 21-23 Jahren beginnen diese korperlichen Werte aber wieder langsam zu sinken

Player Manager TEIL 4

siert sind. Trotzdem kann der altere Spieler aber für die eigene Mannschaft noch sehr wichtig sein, soweit sich seine korperlichen Fahigkeiten noch einigermaßen frisch gehalten haben Transfer eigener Spieler.

Wunscht ein Spieler den Verein zu wechseln, sollte man ihn immer auf die Transferliste setzen Dies steigert seine Moral ganz erheblich, wahrend das Ablehnen des Transfers dieselbe stark senkt Mochte man den Spieler trotzdem behalten, setzt man das Verkaufsangebot einfach sehr hoch an Dann wird sich kaum ein Interessent melden Kommen (bei sehr guten Spielern) trotzdem standig nervende und zeitraubende Angebote, kann man sich dadurch helfen, daß man dem Spieler einen neuen Vertrag anbietet Nimmt er an, kann man das Transferangebot getrost loschen Vertragsverlangerungen

Es ist sinnvoll vor dem Ende einer Saison, in der man kurz vor dem Aufstieg steht, die Vertrage mit allen wichtigen Spielern soweit wie moglich zu verlangern Nach dem Aufstieg fuhrt eine Vertragsverlangerung zu erheblich hoheren Lohnkosten

Menü "Der CLUB" Zur "Beurteilung des Prasidiums" ist lediglich zu bemerken, daß man bei Werten um die 10 Prozent kurz vor der Entlassung steht Wichtiger ist die Finanzlage Wenn man den Uberziehungskredit zu stark ausschopft, wirkt sich dies sehr negativ auf die Beurteilung des Prasidiums aus, was einen ggf. der Entlassung sehr nahe bringen kann Daher sollte man auf gesunde Finanzen achten und den Kredit nicht um mehr als die Halfte ausschöpfen.

Bis zur nachsten *POWER-PLAY* habt Ihr jetzt ausgiebig Gelegenheit alle Spielzuge zu üben Dann geht es weiter mit dem zweiten Teil vom Player Manager

Private Kleinanzeigen

Suche preisw. Orig. Spiele für ST. Ange. an Martin Kunz, Hoernestr. 29, O-1170 Berlin

Verk. Indiana Jones Adv. 40 DM. Suche Maniac Manson ggf. Tausch. Tel. 06424/4504 nach 18 Uhr

Verk. Atari Monochrom Monitor SM 124 1a Zustand für 200 DM. Tel. 0211/799531

Verk. Atari 130 XE mit Disk LW 1050, Drucker interface, Softw. und Lit. für VHB 550 DM. Tel. 06123/72411

Suche Tauschpartner. Tausche Programme aller Art. Atari ST. Nur Tausch. Labacher Ronny, Kummitzweg 14, 9523 Landskron Österreich

Orig. für Atari ST. Biete Guild of Thieves, Fish, Maps and Legends, Speedball, Mom and Me je 30 DM. R. Stenzel, Fließbachstr. 12, 8520 Erlangen

Verk. Atari LYNX + Netzteil Neuw. California Games, Blue Lightning, Chips. Verl. für alle 390 DM. Tel. 02256/1319

Tausche orig. Midwinter gg. orig. F-16 Falcon. Ruft bitte schnell an unter Tel. 02330/70044 (Iwo)

Ich suche Spiele für meinen 1040 STFM. Angebote an Peter Wiegert, Lintvenn 15, 4412 Ostbevern. Tel. 02532/5353. Peter verl.

Atari ST Schweiz. Tausche, kaufe und verk. neueste ST Softw. Listen an M. Schmid, Buchenweg 25, CH-8121 Benglen

Verk. Shadowgate u. T.F. Hour. Suche Ultima I + II. Tel. 07329/6320 ab 18 Uhr

Suche Rollenspiele z.B. Drakkhen, Ultima 5, Dragon Wars, Alternate Reality, Star Command. Zahle 30–40 DM oder Tausch. Jens B., Tel. 07441/84617

Verk. Atari ST 520 mit Floppy und Maus für 500 DM ab 17 Uhr. Tel. 06131/233558

Suche Oil of Imperium, Sim City. Verk. TV Sports Football u. LSL II, je 35 DM. Oder tausche gg. o.g. Tel. 0201/583348, Dirk

Biete Atari ST Spiele Dungeon Masters und v.m. Tel. 06321/30367

Suche Elite, Ultima 5, Simcity, Rings of Medusa, Starflight für max. 30 DM je Spiel. T. Peters, Gropiusstr. 3, 4700 Hamm 1

2 zum Preis von einem: Sim City u. Cadaver (auch f. STE) zus. 80 DM. Tel. 0421/656719, nur Di. u. Fr. 20–22 Uhr. Suche Farbm. f. ST. Tel. 0421/650239

Suche zuv. Tauschpartner. Habe Indy III, Populous, u.v.a. Tausche auch PD. Sendet Eure Liste an Tobias Kelting, Postlandstr. 8, 2447 Heiligenhafen

Biete Leisure Suit Larry III für Atari ST (Orig.) für 70 DM. Tel. 07250/8203 ab 18 Uhr

Suche für Atari ST Tauschpartner. Habe immer neue Spiele. Schreibt an Peter Mery, Zwackgasse 1, 1232 Wien

Atari 520 STM mit Floppy SF 314 sowie ca. 50 Leerdisk weg. Systemwechsel f. 500 DM abzugeben. Christoph Pokar, Munastr. 7, 3101 Höfer

Belohnung: Habe versehentlich Afterburner + Barbarian Psy gelöscht. Wer hilft? Tel. 0941/92535. Suche Arkanoid 1 + 2

Suche Indy und der letzte Kreuzzug, zahle bis zu 30 DM. Christian Bessert, Innsbruckerstr. 21, 1000 Berlin 62. Tel. 030/8541277 v. 17–21 Uhr

Suche für Atari 1040 STF HF Modulator. Tel. 09126/5428

Suche für ST Utilities & Games aller Art. Besonders Tafelspr. gewünscht. C. Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar

Suche für Lynx Slime World, Klax. Zahle gut. Schreibt an Lorenz Stoffer, Bulstr. 2, 8307 Tagelswangen CH

Suche Airball und Construction-KIT. Gebe dafür 3 oder 4 andere alte Originalspiele für den ST. Tel. 0721/856903

Suche für ST folgende Adventures m. Anleit.: Dragonflight, Legend of Faerghail, Starflight 1 + 2. Tel. 0711/6492420, ab 17 Uhr

Suche Atari ST Games. Verk. und tausche auch Games. Tel. 0931/84450

Suche für meinen ST Rock'n Roll, zahle oder tausche gegen Dungeon Master. Zahle 25 DM. Tel. 07139/7821 Stefan

Verk. Orig. Indiana Jones und Zak für je 40 DM (beide 70 DM). Tel. 069/787579

Verk. Wizard's Crown, Starglider II, Star Trek, Sundog, Bard's tale, Terrorpods 20 DM, Gunship 30 DM, alles Orig. mit Anleit. Tel. 04651/21416

Tausche: Ich habe übrig Pirates, R-Type, Khalaan, Afterburner u.a. Orig. Su. Legend of Faerghail, Battle of Britain. Tel. 20 Uhr. Tel. 08122/2289

Verk. Orig. Imperium 40 DM, Wall Street Wizard 25 DM, Lord Of Conquest 25 DM. Suche PD Tauschpartner. Brandmeier, Konrad-Adenauer-Str. 8, 8300 Landshut

Verk. Games Orig. für Atari ST (F-19, Zak, Maniac Mansion, Pinball usw.). Suche Kontakt zu Cyber. Tel. 05603/5488

Suche Sources, Demos und Kontakte zu Assembler-Freaks. T. Plümpe, Fr.-Ebert-Str. 25a, PF 107, 2 Wedel. Tel. 04103/85556

Verk. folgende Orig. Spiele: Kaiser, Bard's Tale, UMS, Populous, Rings of Medusa, Oil Imperium, Sim City und noch viele mehr. Schreibt an Arne Krüger, Rilkestr. 15, 5253 Lindlar

KONTAKTE

Verk. Computerzeitschriften: Sämtl. Ausgaben von Power Play, Joystick, ASM von 12/89 an. Anfragen an Sascha. Tel. 0711/813431

Habt Ihr einen defekten Computer? Und eure Reparatur ist zu teuer? Schreibt an Armin König, Freibergstr. 6, 7919 Bellenberg. Kaufe z.B. 20...

Bist Du jemand, der seit Jahren sein Lieblingsspiel nicht schafft? Dann kann ich Dir vielleicht helfen. K. Vohwinkel, V. Sandtstr. 17, 5300 Bonn 3

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Besitzern zwecks Austausch von Spielen und Progr. Schickt Liste an J. Weger, Forellenweg 1, 8884 Höchstädt/Donau

MSX Tauscher gesucht. Tausche Cassetten & Poke & Tips. Jan H. Bergman, Folkinge Str. 26, NL 9711 JW Groningen. Verk. C 16 +4 Tapes (Orig.)

Suche dringend Tauschpartner, schreibt an Bernd Gasser, Unterlellenmoos 5, A-6858 Schwarzach V.bg.

Suche Amiga, Atari ST oder PC-Angebote an Arne Exner, Kirchplatz 5, 4837 Verl 1

160 Hefte zu verk.: ASM, 64er, Happy C. u.a. pro Heft nur 2,50 DM. Liste gg. 0,80 RP. M. Hoffmann, Hopfengarten 12, 4836 Herzebrock-Clarholz

Verk. Atari Lynx mit California Games, Chips Chall., Blue Light, Electro, Gauntlet. Alles mit Anleitungen, 100 % o.k. Preis VHB 500 DM. Tel. 02641/25586

Verk. Atari 2600 Kassette ohne Hülle, auch ältere Spiele. Kl. Streit, Wagnerstr. 3, 8481 Altenstadt

Suche Happy Computer 83-2/85. Zahle gut. Harald Mittermeier, Habeggatstr. 4, A-5026 Salzburg. Suche und biete Anleitungen und Codes (Amiga)

Junger Amiga Club sucht noch Mitglieder. Weitere Informationen bitte schrift. an Frank Weymelka, Tilsiterstr. 7, 6930 Eberbach

LYNX User kommt zum Lynxianer Lynx Club. Karten, Tricks, Infos. Auch in Österreich u. Schweiz. H. J. Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3

Born time now... For a cool LEGAL swap call me from 6 pm to 7pm on phone Tel. 0535/134016 Jörg. Hello to ABYSS, Ability, Digitech, Sendi

Suche Tauschpartner, wer will Power Gemeinschaften, die mit mir schreiben (GFA Basic)? Meldet Euch. M. Hefti, Unterdorfstr. 21, CH-9113 Degersheim

Dringend: Wer will noch mitmachen bei neuem Amiga-Club? Für Einsteiger u. Profis. Schreibt an Klaus Kraeker, Tom-Brook-Str. 9, 2960 Aurich

SMD: Suche billig Thunderf. III, S. Shinobi, S. Monaco Grand Prix, Kujaku Ou II und andere Module. Evtl. auch Tausch. Tel. 040/7605374. Suche Hon. Joypad

Suche Erfahrungen mit Zahlen v. Share Gebühren in USA f. Amiga. Schreibt bitte an J. Budde, Frhr.-v.-Stein-Str. 3, 5850 Lüdenscheid

Suche Kontakt zu ST Rollenspielern. Tel. 0251/212032 Chris. Waves ist das Fanzine für Elektronische Musik. Info: 0251/212032 Chris (Sa. So.)

Tausche C64 + Amiga Games. Tel. 04733/1828 Markus verlangen. Verk. Orig. Plotting (ASM Hit), Preis VB, NP 75 DM

Archimedes-Neuling, sucht Tauschpartner. Write to Damien Markulin, Auensteinerstr. 63, CH-5023 Biberstein

Gründe VGA Club. Only for Switzerland. Info bei M. Tschumi, Pappelweg 6, 4500 Solothurn. Tel. 065/232255, 100% Antwort

Suche Kontakt zu STE- und Assembler-Freaks. Tel. 05245/3926 oder an: Daniel Hericks, Aug.-Wibbeltstr. 6, 4836 Herzebrock

For swapping/buying the latest C64/A500 warez call me at Tel. 184443 in 3500 Kassel. Lists and disks are welcome. Only C64, Amiga, MS-DOS. Buy

Suche 12–15jährigen Amiga Freak in Wiesbaden oder Mainz. Hendrik Mans, Demminsweg 4, 6200 Wiesbaden

Suche für C64er Tauschpartner. Keine PLK. Schickt Eure Listen etc. an Ralf Sand, Jahnstr. 85 oder ruft an. Tel. 030/6257157

Ich suche Komplettlösung zu Proj. Firestart u. New Stuff. Write Fast. Thomas Heisig, Nordmannzeile 12, 1000 Berlin 41

Zu verk.: Computer Live Ausgaben 12/89–11/90, 1 Ausgabe 4 sFR + Versand, Alle zus. 40 sFR + Versand. Tel. CH 031/7214726

Omega-PD-Pool: Tauschen PD auf dem Amiga. Suchen Prg's für Alpha-Serie. Th. Herger, Dammer 135, 4050 MG

Suche Lösungen von Dun Mast., Iron Lord, Space Quest I, Asterix im Morgenland und Tauschpartner für ST. Bastian Baumann, Im Stube 40, 3008 Garbsen

Verk. Atari Lynx M. Cal. G. + Blue Lightning + Netzt. xp. + Orig. Verp. Preis VHS (Gutes Weihnachtsgeschenk). Tel. 0431/802096 (Michael)

550 DM, CPC, 6128 incl. Monitor, Fachzeitschriften, INTEL Prozessor und viel Softw. (Turbo, Arkanoid, etc.) Tel. 0212/310771

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen an Rolf Ebeiter, Stogelenstr. 44, 8330 Pfäffikon, Schweiz

Habe Schneider CPC 6128 zu verkaufen mit Mon. und Zusatzlw. (Handbücher dabei). Tel. 07762/1426

Suche STE-Freaks zwecks Erfahrungsaustausch über Softw. u.a.. Torsten Sens, Poetschstr. 18, O-4530 Roßlau

Suche Tips, Tricks, News, Infos, Progs & Erfahrungsaustausch mit STOS-Usern. Alex Brüggemann, Eulengrund 13, 5413 Bendorf 3

WAVES. So heißt das Fanzine für elektron. Musik. Es hat 32 Seiten und erscheint alle 2 Mte. Probeexemplar 4 DM. Tel. 0251/212032 Chris, Fr. So.

Verk. Orig.-Softw. für Atari XL/XE (nur auf Cassette). Liste anf. bei Frank Bogenschütz. Tel. 0761/75499 ab 18 Uhr

Suche Kontakt zu anderen Rollenspielfans für den Atari ST. Habe viele Karten & Lösungen. Chris Tel. 0251/212032, nur am Wochenende

Biete Postspiel Euphra an. Information gg. ausreichend frankierten Rückumschlag bei Steffen Bleul, Bahnhofstr. 5, 4953 Petershagen Lahde

Suche LYNX Besitzer in und um Lübeck (HL) zum Lynxen, z.B. Slime World, Cali. Games, etc. Tel. 0451/36907 (Timo). Heute schon gelynxt?

Suche Assembler-Programierer zwecks Erfahrungsaustausch, nur Prof. Lothar Egger, Hohlweg 21/46, 1030 Wien Austria

Such for Italy. Verk. Amiga Softw. Tausche auch. Anruf lohnt sich. Tel. 0039/0471/706775

Verk. Atari 2600 mit vielen Modulen, Netzteil und Anschlußkabel für Fernseher. Sehr guter Zustand. Tel. 05306/4415, VB 100 DM

AFC-Westfalen sucht Mitglieder & Kontakte zu anderen AMIGA-Clubs. Info bei AFC-Westfalen, PF 5003, 4952 Porta Westfalica

Welcher Spiele-Freund (am besten Raum München) möchte mit mir den Joystick schwingen. Amiga/C 64 ,??? Tel. 089/3519223 Wolfgang

Suche deutsche Anleitung von Pirates. Angebote an K. Kruse, Senderstr. 6, 2900 Oldenburg

Tausche, kaufe und verk. Amiga Orig. Spiele u. Gameboy Module. H. Haase, Wendelsteinstr. 38, 8901 Königsbrunn. Tel. 08231/6115

Suche Power Play Nr. 1 bis einschl. 9/88. Tel. 07351/4251 zuzüglich Sonderheft Nr. 1

Suche Tauschpartner. Wer Interesse hat, ruft an: Tel. 05142/551 (Rüdiger), Tel. 05142/808 (Stefan). PS: Only C64

10 DM für den, der mit die Komplettlösung für "Guild of Thieves" (mögl. übersichtl.) schickt. Johannes Hubert, Damaschkestr. 34, 8520 Erlangen

Verk. Lynx 220 DM, Chips Chall., Blue Light, Ca. Games, Gates o. Z., Elektrocop je 35 DM. Tel. 06185/2238. Ab 14 Uhr

T.u.C. der Amiga Club: 3500 PD, regelm. Clubmag "Power-Brei", Tests, Kurse uvm. Info: A. Carten, Birkengangstr. 26, 5190 Stolberg. Anfänger, Fortgeschrittene

ST-Suche und biete Softw. (u.a. C Star 3 u. Toolkit 2 u. Games ges. Suche auch guten Assembler, GfaBasic3 + Comp. - Hi Freaks. A. Frey, Barbarastr. 21, 5200 Siegburg

Suche Power Play 5/89, 1/90, 8/90. Angebote & Spenden an Matthias Rauhut, Gehrener Str. 36, O-1170 Berlin

Hallo P.C. Engine Freaks. Suche Tauschpartner in Fulda u. Umgeb. Kaufe u. verk. event. auch. Stefan Spicker, 6400 Fulda. Tel. 0661/61926

15jähriger Amigo sucht Tauschpartner für Games und Erfahrungen (Assembler). Habe Xenon 2, Rainbow Is., B. Müller, Dresdner Str. 101, 938 Niederw.

Suche alle Colecovisionspiele. Zahle gut. Angeb. an: Dino Ritter, Roman-Friesinger-Str. 1, 8222 Ruhpolding

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. **Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.**

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software **weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.**

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



AMIGA TESTGUTSCHEIN

☒ JA,

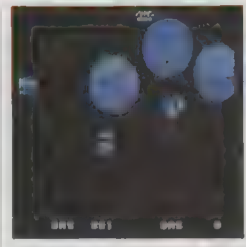
Widerrufsgarantie: Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

IM QUARTETT FÄHRT'S SICH SEHR NETT

Nitro

Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden: Bei "Nitro" kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald, Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifußträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer. Eure Aufgabe ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr. Der Sprit ist ganz schön wichtig: Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskanister mit Benzin, Geldscheine oder Nitrobeschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln: Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften in den Kategorien Benzinverbrauch, Fahrverhalten auf Straße und Fahrverhalten auf Gelände stehen zur Wahl. Wer dringend Sprit benötigt, kann pro Scheinchen auch 200 Einheiten Benzin kaufen. Es gibt so manche Abkürzung zu entdekken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wummt man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amüsement sorgen die Nachtfahrten, bei denen man wirklichkeitsgetreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt. Beim Fahren im Finstern winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr z.B. zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer für ein paar Sekunden ausschalten (mehr Blechschäden).



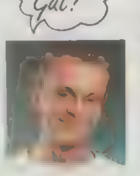
Außerhalb des Scheinwerferlichts bleibt die Streckenführung im Dunkeln (ST)

Gut!



Spurenelemente von anderen Rennspielen wie "Hot Rod" und "Motoroader" sind nicht zu übersehen. Der PS-Extrakt, der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Extraangebot und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem Motto "Wo bin ich?"). Die Atari-Version spielt sich im direkten Vergleich einen Tick leichter. Solospieler haben hier mehr vom Leben, da die Computerfahrer öfters mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung, macht aber langfristig genausoviel Spaß und bietet zudem rassigen Dröhnsound. Nitro ist putzig, clever zusammengemixt, gut spielbar und macht alleine ebenso Spaß wie im Wettkampf mit ein paar Freunden. Ein schönes Rennspiel, das ich ausgesprochen gerne rauskrame.

Gut!



Im Rahmen des enggesteckten Genres der 2D-Rennspiele bietet Nitro nahezu alles, was das Raserherz begehrt. Die kleinen Wägelchen schleudern realistisch um Kurven und Hindernisse, der Amiga untermalt das Treiben zudem mit Motodrom-typischen Dröhn- und Quietschgeräuschen. Auf dem ST ist mir Nitro beinahe eine Stufe zu einfach, auch einem absoluten Renneuling durfte es nicht schwer fallen, mit den computergesteuerten Piloten mitzuhalten. Schade, daß es Psygnosis vermied, neuartige Spielideen oder spektakuläre Grafiken ins Rennen zu schicken; vom technisch ordentlichen, extrem spielbaren Nitro hätten Konkurrenzprogramme dann bestenfalls den Auspuff zu sehen bekommen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 76%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 69%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 76%	C 64
Grafik: 60% Sound: 62%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Die Amiga- und Atari-Versionen sind grafisch identisch und bieten dasselbe Spielprinzip, aber die Gestaltung der Strekken ist unterschiedlich. Die Amiga-Version hat verzwicktere Kurse, wodurch das Fahren gegen die Computergegner ziemlich schwer wird. Die ST-Version ist mit weniger scharfen Abzweigungen gesegnet und dadurch etwas spielbarer; dafür liegen auf den Pisten etwas weniger Extras rum. Die besten Punktzahlen werden neben den Bestzeiten für jede Strecke auf Diskette gespeichert. *hl*

◀ Zieleinfahrt: Je besser die Plazierung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (ST)



um Normalpreis.

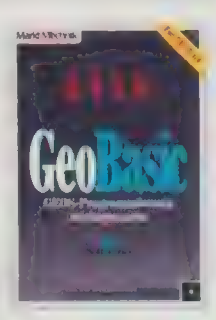
Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Supertankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

W. Knupe/H.-J. Ciprina
R. Bonse/V. Goehrke
MegaAssembler
Ein komplettes Entwicklungspaket, um lauffähige GEOS-Programme zu erzeugen. Umfangreiche und leistungsstarke Makros erleichtern die Arbeit. Alle im Buch beschriebenen Listings und die GEOS-Symboltabelle sind auf der Diskette gespeichert.
1990, 431 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-247-2
DM 89,–*

F. Müller
Mega Pack 1
Profi-Software zum Buchpreis: eine nützliche Ergänzung, die euer GEOS-System noch vielseitiger macht. Über Pull-down-Menüs werden eine Grafikbibliothek oder Zeichensätze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt.
1989, 160 Seiten, inkl. 3 Disketten
ISBN 3-89090-772-5
DM 59,–*

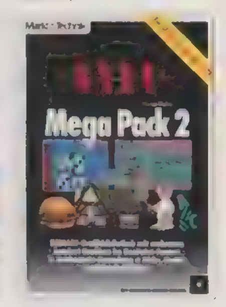
F. Müller
Mega Pack 2
Profi-Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im Geo-Paint-Format. Mit Zeichensätzen und kunstvollen Symbolen, die euren »Drucksachen« eine individuelle Note verleihen. Ihr mußt nur noch aussuchen, markieren, einkleben – fertig.
1989, 177 Seiten, inkl. 3 Disketten
ISBN 3-89090-350-9
DM 59,–*

Berkeley Softworks
GeoBasic
GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen, die die Fähigkeiten von GEOS ausnutzen. Mit dem Konvertierungsprogramm können C64-Basic-Programme übernommen werden, und der eingebaute Debugger hilft bei der Fehlersuche.
1990, 212 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-245-6
DM 89,–*









* unverbindliche Preisempfehlung







U. Gerlach
Hardware-Basteleien zum C64/C128
Centronic-Druckertreiber, Floppy-Speeder im Eigenbau? Hier findet ihr die leichtverständliche Einführung in die digitale Schalttechnik und die Schnittstellen des C64/C128. Mit vielen Platinen-Layouts und genauen Bauanleitungen, Stücklisten und Bezugsquellen für viele interessante Erweiterungen und nützlichen Zusätzen Doityourself!
1987, 294 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-389-4
DM 49,–

A. Seibert
C64'er-Spielesammlung, Band 3
Beste Unterhaltung und ausgiebiger Spaß vermitteln diese 12 spannenden und reizvollen Spiele aus der Welt der Agenten, Bösewichter und Zauberer. Ein Schnellader auf der Diskette verkürzt die Ladezeiten auf einen Bruchteil der ursprünglichen Ladezeit.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X
DM 39,–*

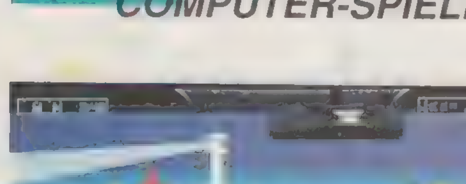
A. Woerrlein
64'er-Spielesammlung, Band 4
20 ausgewählte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl verlangen – und die noch besser auf die Bedürfnisse eines echten Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Kommt mit in eine Welt, die vor euch noch niemand zu Gesicht bekommen hat.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-703-2
DM 39,–*

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

1306 010





Mit dem offenen Cabrio durch den Regen (MS-DOS/VGA)



Hobby-Rennfahrer im Rausch der Raserei (Amiga)

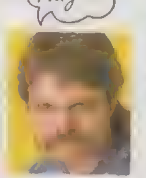
RASENDER RÜPEL

Test Drive III

Die erfolgreiche Autorennspielserie "Test Drive" geht nun in die dritte Runde. In dem neusten Sproß der Reihe "Test Drive III" dürft Ihr per Tastatur oder Joystick einen von drei heißen Öfen über kalifornische Küstenstraßen jagen. So dürft Ihr Euch ans digitale Steuer eines Pininfarina Mythos, eines Super-Chevrolet oder eines Lamborghinis setzen.

Am Grundprinzip des Programms hat sich nichts geändert: Gegen mehrere Computerfahrer müßt Ihr mit Eurem Schlitten über normale Landstraßen brausen. Wer als erster ins Ziel geht, gewinnt. Aber auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Neu ist die 3D-Grafikfülle unter VGA bei Test Drive III. So ist von der Kuh am Straßenrand über Straßenleuchten bis zum Stoppschild alles vorhanden. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel oder Regen gibt es. Wer eine Adlib oder Roland in seinem PC hat, wird zusätzlich statt Gepiepse mit Autoradiomusik umschmeichelt. *mh*

Na ja...



Mist, schon wieder so ein Polizeiauto mit heulenden Sirenen hinter mir – man sollte eben nicht mit 360 in eine Kurve brettern, in der nur 50 erlaubt ist. Am Anfang begeistert Test Drive III durch tolle VGA-Grafik und edle Streckenführung. Leider setzt die Grafikfülle eine entsprechende Rechenpower voraus, ohne einen sehr fixen AT schlurfen die Renner im Kriechgang dahin — trotz einstellbarer Detailstufe. Außerdem läßt die Motivation nach einigen Runden ganz gewaltig nach. Denn hat man erst mal alle Grafikschen Gags gesehen und kennt die Strecken auswendig, wird es ziemlich langweilig.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

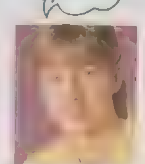
MS-DOS 57%	AMIGA
Grafik: 70% Sound: 62%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

BLEIFUSS-BONBON

Turbo Challenge

Motorenlärm dröhnt in den Ohren, Auspuffgase benebeln die Sinne: Hunderttausende lieben diese Atmosphäre, wie man sie bei Formel-1-Autorennen vorfindet. Wer seine Gesundheit schonen, aber trotzdem dem Rausch der Raserei verfallen will, kann seine Leidenschaft dank Gremlins "Lotus Esprit Turbo Challenge" zu Hause ausleben. Die 32 verschiedenen Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölpfützen) auf den Bildschirm gezaubert, der zwecks Zwei-Spieler-Modus horizontal gesplittet ist. Ihr tretet gegen 19 Konkurrenten an, die um Sieg und WM-Punkte fahren. Eure aktuelle Position seht Ihr ständig eingeblendet. Fallt Ihr hinter den zehnten Platz zurück, solltet Ihr schleunigst einen Gang hochschalten: Nur die besten zehn Flitzer kassieren Punkte und qualifizieren sich für das nächste Rennen. Wenn die Strecke besonders lang ist, kommt Ihr an einem Boxenstop nicht vorbei: Nachtanken ist angesagt. Zu Rennbeginn darf man zwischen Automatik und Gangschaltung wählen. *mg*

Gut!

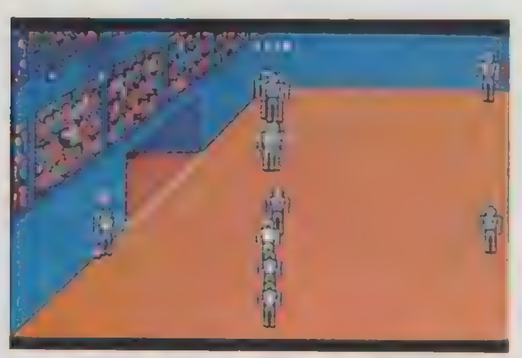


Wenn man zu zweit antritt, beschleunigt das rasante Turbo Challenge auf Höchstgeschwindigkeit. Alleine ist die Raserei auf Dauer leider etwas oberflächlich. Gasgeben, ausweichen, schalten, bremsen — nach ein paar Rennen wird's zur Routine. Selbst beim Oldie "Pitstop II" mußte man auf die Abnutzung der Reifen achten. Wer sich eine realitätsnahe Simulation erhofft, durfte enttäuscht sein. Fans von gradlinigen, gut spiel- und steuerbaren (mächtig wichtig) Autorennen werden dagegen prima unterhalten; nicht zuletzt wegen der beeindruckend flotten und angenehm ruckfreien 3D-Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 71%
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 69%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Ein neues Mitglied im Club der Fußballkatastrophen (Amiga)



Ein Trainer sitzt vorm Hauptmenü (Amiga)

DER GOLDENE ABSCHUSS

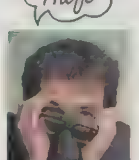
Pro Soccer 2190

Wer im Jahre 2190 deutscher Meister wird, wissen wir nicht. Aber wie das Fußballspiel in 100 Jahren aussehen wird, glauben die Programmierer von Vulture Publishing erahnen zu können. Das Gekicke findet in der Halle statt, wo der Ball behende von den Banden abprallt. Die Spielzeit ist in Viertel unterteilt. In zwei Ligen (Europa und Amerika) wird erst der Kontinentalmeister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Pro Gruppe gibt es acht Teams. Die beiden Gruppenersten spielen dann im Finale den Champion aus.

Bei "Pro Soccer 2190" steuert Ihr ein Team Eurer Wahl von Spieltag zu Spieltag. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und steuert einen Kicker Eurer Mannschaft selbst. Mit einem eigenwilligen Schußsystem beglückt (Stärke- und Richtungsanzeigen sind zu beachten), versucht man, dem Gegner tüchtig Tore einzuschenken.

Schön für Statistikfans: Nach jedem Viertel wählt eine unsichtbare Journalistenschar den "wertvollsten Spieler" des vorangegangenen Abschnitts. *hl*





Hilfe

Wenn so die Zukunft des Fußballsports aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Federball oder Mikado. Die Macher dieses futuristischen Fiaskos haben brav an Nettigkeiten wie Liga-Modus und Statistiken für jeden einzelnen Spieler gedacht. Aber was nützt's, wenn sich das Ganze spielt wie ein nasser Waschlappen? Wirr hopst der Ball in der Gegend herum; die Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Vulture Publishing, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 12%
nicht geplant	Grafik: 17% Sound: 41%
	Schwierigkeit: schwer

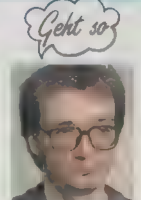
ATARI ST 12%	C 64
Grafik: 17% Sound: 31%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

SONDERANGEBOT

World Soccer

Die Zukunft des internationalen Fußballs ist die Liga mit den besten Mannschaften der Welt. In drei Klassen ringen Spieltag für Spieltag Spitzenteams von Moskau über München bis nach Mailand und Madrid um wertvolle Punkte. Eine dieser ruhmreichen Mannschaften dürfen Sie trainieren. Ihr Club startet in der schlechtesten der drei Ligen und soll durch munteres Siegen langsam, aber sicher in die oberste Etage geführt werden. Sie kümmern sich ausschließlich um die Mannschaftsaufstellung, Spielertransfers und Geldangelegenheiten. Bei jedem Kicker geben Alter, Schnelligkeit, Fitneß und Geschicklichkeit über seine momentane Form Aufschluß. Stellen Sie die optimale Elf zusammen und halten Sie auf dem Transfermarkt nach vielversprechenden Nachwuchskräften Ausschau. Wer möchte, kann sich die Höhepunkte jeder Partie zeigen lassen. In den Spielverlauf kann man aber nicht eingreifen; er hängt im wesentlichen von Eurer Mannschaftsaufstellung und der Qualität des Gegners ab. Der Spielstand darf gespeichert werden. *hl*

Geht so



Brr, ein "Football Manager"-Verschnitt der spartanischen Art. "World Soccer" bietet ein recht sparsames Spielprinzip, dem es an Abwechslung und Tiefgang mangelt. Die grafische Präsentation der Höhepunkte eines Matches sieht ganz schick aus, doch an wirklich sinnvolle Features wie einen Zwei-Spieler-Modus wurde nicht gedacht. Wer schon ein ähnliches Programm wie z.B. das gelungene "Bundesliga Manager" in seiner Sammlung hat, kann auf World Soccer getrost verzichten. Interessant wird das Spiel aber durch seinen erfreulich niedrigen Preis: Für faire 30 Mark ist man mit von der Partie.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Atlantis, Zirka-Preis: 30 Mark

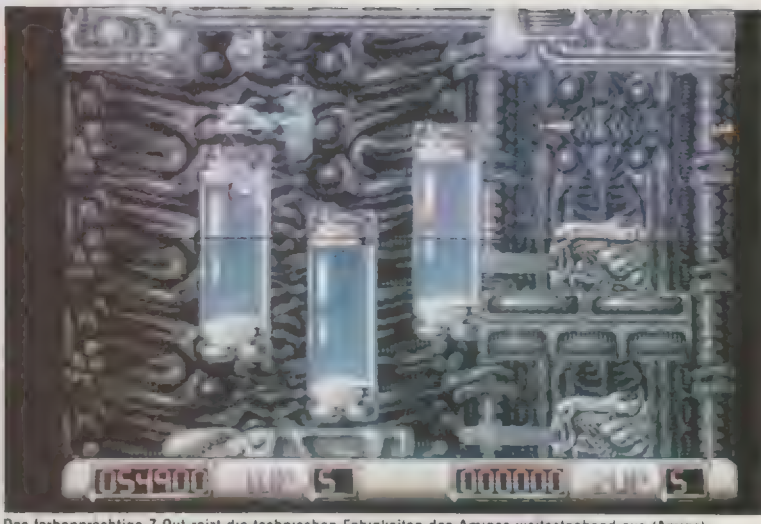
MS-DOS	AMIGA 39%
nicht geplant	Grafik: 36% Sound: 35%
	Schwierigkeit: leicht

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	nicht geplant

BUCHSTABEN-SALAT

Z-Out

Hoppla, sollte mich mein Gedächtnis im Stich lassen? Vor einem knappen Jahr habe ich zwar "X-Out" gespielt, aber an einen Nachfolger namens "Y-Out" kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Ob uns Rainbow Arts etwas vorenthält? Oder hat man dort nur Probleme mit dem Alphabet? Sei's drum, immerhin gehört "Z-Out" demselben Spielgenre an. Es ist wie sein Namensvetter ein horizontal scrollendes Actionspiel mit sechs gefährlichen Leveln. Mehr Gemeinsamkeiten gibt's allerdings nicht. So werden die Extrawaffen konventionell während des Spiels diversen Aliens abgeluchst und nicht wie bei X-Out im Shop gekauft. Neben dem bewährten Satelliten (natürlich an- und abkoppelbar) schwirren Beiboote, Flammenwerfer, Dreifachschuß und andere nützliche "R-Type/Katakis"-inspirierte Ausrüstungsgegenstände herum. Der allseits geschätzte Beam-Schuß (wird durch längeres Feuerknopfdrücken aktiviert) ist ebenfalls von Beginn an verfügbar.



Das farbenprächtige Z-Out reizt die technischen Fähigkeiten des Amigas weitestgehend aus (Amiga)

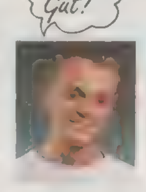
Die Levels sind recht umfangreich und jeweils mit anderen Feinden und Grafiken gespickt. Besonders bemerkenswert ist der Unterwasserlevel, in dem einem das Wasser an manchen Stellen buchstäblich bis zum Hals steht. Tückisch: Fliegt man unter dem Meeresspiegel, wird das Manövrieren des Raumschiffs etwas erschwert. Wer will, darf zusammen mit einem Kumpel auf Alienjagd gehen. In diesem Modus ist das Extraarsenal allerdings eingeschränkt: zu einfach soll's schließlich nicht werden. *mg*



Fliegt das Raumschiff unter Wasser, wird es langsamer (Amiga)

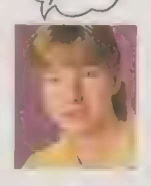

Angriff ist die beste Verteidigung

Gut!



Z-Out ist solider Ballerspaß mit verschwindend kleinen Schönheitsfehlern. Grafik, Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so, wie sie jeder "R-Type"-Pilot liebt; dummerweise schluckt die Begleitmusik einen Großteil der Explosions- und Schußgeräusche. Waffen gibt's reichlich, eine optische Anzeige für den Beam-Schuß (wann ist er aufgeladen) vermisse ich allerdings sehr. Da ich aber wahnsinnig neugierig auf Gegner, Grafik und Waffen späterer Levels bin und Z-Out technisch hervorragend gelungen ist, darüber hinaus mit einem von mir sehr geschätzten Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sei ihm ein Zweierlächeln gegönnt.

Gut!



Was lange währt, wird endlich gut. Vor einem halben Jahr haben wir im Aktuellteil das Actionspektakel "Wargate" vorgestellt. Jetzt liegt es in der endgültigen Fassung als "Z-Out" vor. Der positive Eindruck von damals hat sich glücklicherweise bestätigt. Nach all den schlimmen Ballerspielen für den Amiga in der letzten Zeit kommt Z-Out gerade recht. Die Feindformationen sind interessant, abwechslungsreich und durchdacht. Selbst wenn tonnenweise Sprites auf dem Bildschirm herumzischen, bleibt man von Ruck-Zuck-Einlagen weitestgehend verschont. Ein dickes Lob gebührt auch den Grafikern, deren Pixelkunst wir tolle Hintergrundlandschaften und farbenfrohe Sprites verdanken (Der Unterwasser-Level ist eine wahre Pracht). Als besonderer Leckerbissen hat sich der Zwei-Spieler-Modus entpuppt. Z-Out ist zwar recht schwer, spielt sich aber prima. Ein feines Ballerspiel, das dem Amiga gerecht wird.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 76%**
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 54% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



BALLER-ALLERLEI

Awesome

Wer als Weltraumhändler hofft, durch lukrative Geschäfte im "Awesome"-System viel Geld zu scheffeln, sollte besser mit jeder Form rasanter Bildschirmaction vertraut sein. Schon beim Anflug auf eine Zielwelt dürfen die Waffen sprechen. Asteroiden, Piratenschwärme und Horden fremder Lebensformen, kurz, alles, was sich im Orbit um den Planeten befindet, muß pulverisiert werden, damit die Reise überhaupt beginnen kann. Das "egozentrische" Spielprinzip kennt man aus "Rotox": Während das eigene Raumschiff ungerührt in der Bildschirmmitte verharrt, dreht und bewegt man den Hintergrund und die Gegner. Überlebt man's, beginnt der Landeanflug. Meist stört dabei ein lästiger Riesenwurm, berühmt-berüchtigt aus "Space Harrier". Diesen gilt es in einer 3D-Sequenz mit den Lasern zu füttern, bis er, widerwillig explodierend, den Weg freigibt. Die nächsten Kämpfe finden vor dem malerischen Hintergrund der Ozeane und Kontinente des Zielplaneten statt. Wer sich hier lange genug gegen die aus allen Richtungen anfliegenden Abfangjäger behauptet, sammelt Sauerstoff, der später dringend benötigt wird. Zugleich sollte der Pilot nach einem Landeplatz Ausschau halten, der ihn aus dem Acht-Wege-Parallax-Schlamassel rettet. Das letzte Stück des Weges muß zu Fuß zurückgelegt werden. "Gauntlet"-artig steuert man das Alter Ego durch Ansammlungen aggressiver Lebensformen und (hoffentlich) am großen Endgegner vorbei. Jetzt geht's ans Handeln: Über komfortable Menüs wird verkauft und ausgerüstet (hier gibt's Extrawaffen!), werden Verträge unterschrieben und neue Zielplaneten angepeilt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	AMIGA 69 %
nicht geplant	Grafik: 77 % Sound: 81 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Gut!

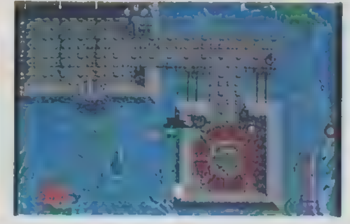
Das vierte Reflection-Spiel ist um einiges benutzerfreundlicher als die Vorgänger: Die langatmige Game-Over-Sequenz kann ausgeschaltet, erfolglose Handelsreisen können an bestimmten Punkten wieder aufgenommen werden. Trotz des "Viele-kleine-Action-Spielchen"-Prinzips, gefiel mir nach kurzer Eingewöhnung der geschickte Aufbau der ballerlastigen Handlung doch sehr gut. "Awesome" ist fair (jede Sequenz ist auch mit minimaler Bewaffnung und Ausstattung zu schaffen), aber niemals zu leicht. Daß Grafik und Sound den Amiga voll ausreizen, ist man von den Entwicklern inzwischen gewohnt: Awesome bringt jedoch zudem noch eine Menge Langzeit-Spaß.

Geht so



Die Grafik-Voyeure unter den Amiga-Besitzern werden sich die Hände reiben: Nach den beiden "Beast"-Spielen bieten Reflections mit Awesome erneut prächtige (und extrem teure) Pixelkunst. Diesmal haben sich die Programmierer zudem etwas mit dem Spieldesign auseinandergesetzt, denn in dieser Beziehung ist Awesome ein klarer Fortschritt. Zwar mutet die Mixtur aus viel Action und wenig Handeln manchmal etwas zusammengeschustert an, doch größere Mängel findet man kaum. Wer nur ein Laufwerk hat, der wird allerdings fluchen: Die ständige Nachladerei und das Diskettengewechsel zerren schon bald gewaltig an den Nerven.







Rotierende Sprites im Weltraum, Gefahr aus allen Richtungen über dem Planeten, ein grüner Drache vor dem Eingang zum Raumhafen (Amiga)



Viel vom Gerümpel, das man während der zahlreichen Raumgefechte eher zufällig eingesammelt hat, kann man hier für gutes Geld losschlagen. Dann wieder hinaus ins Unbekannte: Neue Gegner, Gefahren und Musikstücke warten. In den Ballerabschnitten sorgen diverse Hilfsmittel für Orientierung: Ein Radar hilft durchs Rotox-Getümmel, beim Kampf um die Landeerlaubnis weist ein gelber Pfeil die Richtung. Awesome unterstützt sowohl ein zweites Disketten-Laufwerk, als auch den 1-MByte-Speicher. *wi*

◀ Mini-Monster sind out (Amiga)











Der erste Preis ist Ihr Leben!
In einer Art Rüstung, die Ihnen einen gewissen Schutz bietet, stehen Sie hier als Teilnehmer der KILLING GAME SHOW. Unter den Augen von Millionen Fernsehzuschauern müssen Sie sich Ihren Weg über die 16 Zwischenstationen vorbei an feindlichen Lebensformen erkämpfen.
Geben Sie den Zuschauern das, wofür sie bezahlt haben! Suchen Sie die nötigen Waffen und Werkzeuge — wenn Sie können…
THE KILLING GAME SHOW läßt Sie die Wände hochgehen — zum einzigen Ausgang…

Erhältlich für Amiga, Atari ST

United Software
Das relevante Programm



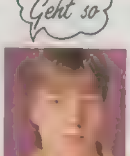
Der Robo-Knirps auf dem Weg in den zweiten Level (Amiga)

NAHKAMPF-NACHWUCHS

Atomic Robo-Kid

Nachdem der robuste Roboter-Winzling "Atomic Robo-Kid" schon die PC-Engine heimgesucht hat, versucht er nun sein Glück auf verschiedenen Computersystemen. Der Dreikäsehoch ballert sich seinen Weg durch eine ganze Menge Levels, die ungezwungen mal horizontal und mal vertikal scrollen. Jede fünfte Spielstufe schiebt sich ein gewaltiger Alien-Koloß in den Mittelpunkt des Geschehens und fordert Euch zum Zweikampf.

Bis es soweit ist, solltet Ihr den Robo-Bubi ordentlich aufgerüstet haben. Zu Beginn ist er nämlich nur mit einer recht simplen Waffe ausstattet. Zum Glück trudelt ab und zu ein Extrasymbol vorbei, das seine Eigenschaft nach einem dezenten Schuß vor den Bug ändert. Zur Verfügung stehen Speed-Up (mehr Beweglichkeit), Bomben (explodieren wenige Pixel vor dem Robo-Kid) sowie Drei- und Fünffachschuß. Wer mehrere dieser Extrawaffen eingeheimst hat, der kann diese mittels der Space-Taste oder einem längeren Feuerknopfdruck während der Kampfhandlungen umschalten. *mg*



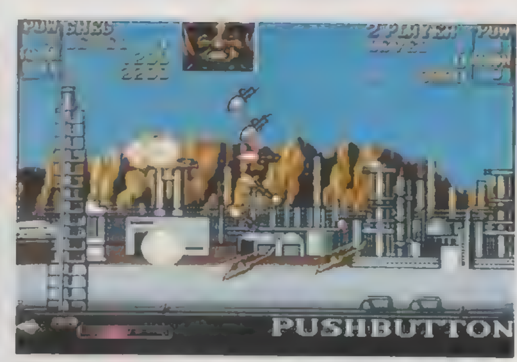
Geht so

Technisch laßt die Umsetzung des Arcade-Hits Atomic Robo-Kid ziemlich zu wünschen übrig. Das Scrolling ruckt unwiderruflich, ob nun viele oder wenige Sprites den Bildschirm bevölkern. Trotzdem spielt sich das Ballerspektakel ganz ordentlich. Die Mängel des Originals (etwas hektisch; zu große Sprites für die meist beengte Umgebung) sind zwar geblieben, weitere wurden allerdings nicht hinzugefügt. In Sachen Spielbarkeit kann man mit der Adaption durchaus zufrieden sein — besonders, wenn man sich viele andere mißratene Ballerspielumsetzungen ins Gedächtnis zurückruft. Alles in allem ganz passabel

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62 %
nicht geplant	Grafik: 58 % Sound: 62 % Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Müde fliegt er vor sich hin: Schade um das Kerosin (Amiga)

PULVERDAMPF & BALLERMURKS

U.N. Squadron

Tolle Burschen, die Kampfflieger von der "U.N. Squadron". Wo böse Diktatoren auf Erden das Kriegszepter schwingen, werden diese treffsicheren Kerle eingesetzt. Ballernd kämpft Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels, in denen ganze Formationen von Flugzeugen, Panzern und anderen Mitgliedern des gegnerischen Fuhrparks auf Euch zugerauscht kommen. Beharrliches Drücken des Feuerknopfs wirft den Angreifern eine Handvoll Standardraketen entgegen. Tippt man den Feuerknopf nur kurz an, wird die mitgeführte Extrawaffe aktiviert. Am Levelende wartet der unvermeidliche Obergegner, der fleißig Treffer schluckt, bevor er sich heftig qualmend verabschiedet.

Vor jedem Einsatz dürft Ihr Extrawaffen kaufen, solange die Bargeldvorräte reichen. Außerdem habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Flugzeugen. Wer mit einem Freund zusammen durch die Lüfte ballern will, darf dies im Zwei-Spieler-Modus tun. Drei Continues lassen Euch nach dem Ableben Eures Fliegers im selben Level weiterspielen. *hl*



Na ja...

Das hätte wirklich ein nettes Ballerspiel werden können. Der Zwei-Spieler-Modus ist o.k., die Extraauswahl gelungen. Aber die Spielbarkeit... oh Weh! Da hat sich anscheinend niemand vor Veröffentlichung des Programms hingesetzt und es in Ruhe probegespielt, denn eine solche Ausgeburt an unfairen Stellen wie U.N. Squadron erlebt man selten. Man kann kaum vernünftig spielen, da hilft nur die Devise "Augen zu und das Beste hoffen". Den Programmierern sollte man die Diskette um die Ohren hauen und sie bei ein paar japanischen Videospielmodulen Anschauungsunterricht nehmen lassen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 39 %	**C 64**
Grafik: 67 % Sound: 56 % Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung

Die Ad Lib Musik Synthesizer Karte: Lassen Sie sich beeindrucken!

Haben Sie es satt, sich das Piepsen und Surren aus Ihrem PC-Lautsprecher anzuhören? Die Ad Lib Musikkarte wird Ihren Lieblingsspielen mit unglaublichen Toneffekten und Musik eine ganz neue Bedeutung verleihen. Diese halbgroße Karte kann gleichzeitig bis zu 11 synthetisch FM modulierte Stimmen spielen - alles von Baßtrommeln und Schußsalven bis zu Trompeten und Tornados. Diese von den größten Unterhaltungs-Softwareverlegern wie Cinemaware, Electronic Arts, Lucasfilm, MicroProse, Sierra, Titus und US Gold unterstutzte Karte stellt den Standard der Industrie für Tonkarten auf der IBM PC-Plattform dar.

Stecken Sie die Karte einfach in Ihren IBM PC oder compatiblen Computer ein, schließen Sie Kopfhörer, Lautsprecher oder Heim-Stereoanlage an Ad Libs Standard-Audioverbindung an und stellen Sie die Lautstärke auf dem eingebauten Verstärker ein. Nun können Sie den unglaublich tollen Ad Lib Klang bei den "heißesten" Spielen oder dem mitgelieferten Juke Box® Abspielprogramm erleben. Lassen Sie sich beeindrucken!

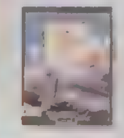
Ad Lib ist nicht nur für Spiele da. Es gibt eine ganze Palette von Ad Lib Musikprodukten - Sie können die Musik komponieren oder einfach zurückspielen; formen Sie außergewöhnliche, neue Instrumentenklänge oder entspannen Sie sich bei einem Musikausbildungsprogramm, das Spaß macht.



In Deutschland erhältlich bei Profisoft (Tel. 0541 122065) und Leisuresoft (Tel. 02389-7800), in der Schweiz bei [illegible] (Tel. 073 411841) und in Österreich bei Darius (Tel. 0222 239580).

Neue, kompatible Spiele.


Sierra's Conquests of Camelot


Lucasfilm's Their Finest Hour Battle of Britain


Activision's Power Drift


Electronic Arts' Centurion


MicroProse's Sid Meier's Railroad Tycoon



Lucasfilm's Loom

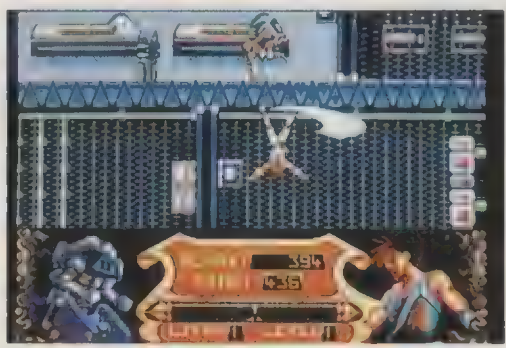
Systemanforderungen [illegible]

DIE 100 BESTEN SPIELE 1990



Im neuen POWER PLAY SPECIAL 2 ab 28.November bei Eurem Zeitschriften-Händler!

Auf über 100 Seiten testet POWER PLAY in 100 ausführlichen Spiele-Tests Versionen für alle wichtigen Computer-und Videospiele mit entsprechenden Farbabbildungen: die besten Spiele für Amiga, C64, ST und PC. Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, Mega Drive und PC-Engine. Alle Spiele sind alphabetisch geordnet mit praktischen Tips zu jedem Spiel! Außerdem: die Übersicht wann welcher Test und Tip in welchem POWER PLAY stand - mit POWER PLAY-WERTUNG!

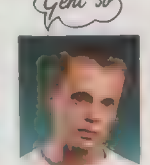

Wo Strider säbelt, springt kein Sprite mehr (ST)

SALTO MORTALE

Strider II

Er ist wieder da: Strider, säbelschwingender Kremlmauer-Erstbesteiger und Turnweltmeister aller Systeme, schlägt (im handlichen Rick Dangerous-Format) zurück. Den furiosen Flammensäbel hat er noch dabei; bleiben die zahlreichen Gegner auf Distanz, wird eine brandneue Laserwaffe gezückt. Verschwunden hingegen sind abgefeilte Kommunistensterne, Rotarmisten, Hammer und Sichel; eine neue ungewöhnliche Welt, mit Natur- und Technosequenzen, scrollt in alle Richtungen, Strider selbst springt und klettert fast wie am ersten Tag. Hat er alle Roboter und Mutanten eines Levels säuberlich halbiert oder über den Haufen geschossen, verwandelt sich Strider in einen bulligen Kampfroboter. So gerüstet geht's gegen den obligatorischen Endgegner. Die spärlich gesäten Extras liegen nicht unbedingt auf dem direkten Weg in den nächsten Level. Will man seine Feuerkraft und Lebensenergie aufpeppen oder einen "Sidekick" erwerben, muß teils in abgelegenen Passagen der fünf Levels gesucht werden. *wi*

Geht so



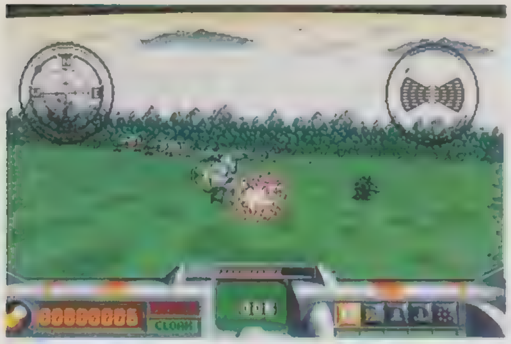
Vielleicht liegt's daran, daß ich den imposanten Mega-Drive-Strider zu oft auf den Bildschirm holte, vielleicht stört mich auch, daß der Held nun zwar schnöde ballern kann, einige seiner atemberaubenden Turnertricks jedoch verlernt hat. Längst bietet nicht mehr jeder Mauervorsprung Halt für seine geschickten Hände; Viel vom Schwung des Vorläufers ging verloren. Wieso reservierten die Entwickler fast die Hälfte des Bildschirms für Anzeigen und Portraits? Das Geschehen wirkt dadurch noch mickriger. Technisch gibt's nicht viel zu meckern: Das Scrolling ruckelt dezent, Grafik und Sound sind ganz passabel.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 59%	C 64
Grafik: 62% Sound: 53%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	


Dreidimensional ins spielerische Niemandsland: Shock Wave (Amiga)

SCHOCKWELLENSCHRECK

Shock Wave

Du bist in dem Actionspiel "Shock Wave" ein freundlicher Gefängnisdirektor im Jahre 2167. Leider mögen Dich die Gefangenen, die Du auf andere Planeten verbannt hast, nicht besonders und sinnen auf Rache. Die Häftlinge basteln sich kurzerhand einige Raumschiffe zusammen und greifen an.

Prinzipiell ist Shock Wave in zwei Bereiche unterteilt. Zum einen gibt es den puren Ballerteil. Hier dürft Ihr in 3D-Manier à la "Space Harrier" anfliegende Feindschiffe abschießen und alle zehn Spielstufen gegen einen besonders dicken Gegner antreten. Vor jedem Angriff wird Euch angezeigt, wie viele Feinde Ihr in dieser Welle zu erledigen habt. Zusätzlich gibt's noch eine Art Wirtschaftsteil. Hier seht Ihr Euren Planeten aus der Vogelperspektive. Der Planet ist in vier Teile geteilt, in denen Ihr jeweils verschiedene Produktionsanlagen aufbauen dürft. So gibt es Minen, die Euch mit Kleingeld versorgen, Öl-Bohrtürme, die für Treibstoff sorgen, Armeen, die Angreifer behindern, und Fabriken, die neue und bessere Waffen für Euch entwickeln. *mh*

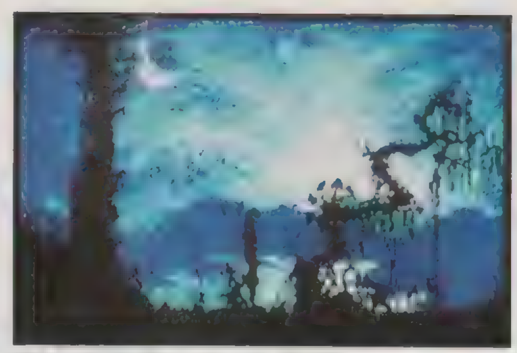


Shock Wave gehört genau zu der Gattung Spiel, die jedem Action-Freund den kalten Schauer des Grauens über den Rücken jagt. Zwar kann die 3D-Ballerei technisch mit schneller und bunter Grafik beeindrucken, allerdings wird das Spiel durch den völlig überflüssigen "Wirtschaftsteil" ziemlich verunstaltet. Denn dummerweise kosten gerade die Einrichtungen am meisten Geld, die am dringendsten benötigt werden — die Folge: Es besteht kaum die Chance, das eigene Schiff mit wichtigen Extrawaffen auszurüsten. Bevor man genügend Geld beisammen hat, haben die Feinde den Kampf für sich entschieden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Digital Magic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 19%
nicht geplant	Grafik: 64% Sound: 42%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant


Dunkel war's, der Mond schien helle (MS-DOS)

SCHATTENSPIEL

Blade Warrior

Es wird Nacht im fernen Fantasy-Königreich, friedliche Kaufleute und Bauern betten ihr Haupt zur Ruhe und "Blade Warrior" macht sich auf den Weg, den mächtigen Dämonen Murk zurück zum Teufel zu jagen. Doch keine gewöhnliche Klinge vermag den Panzer des Bösewichts zu durchdringen. Blade muß deshalb den Erzzauberer der fiktiven Welt aufsuchen; im Austausch gegen sieben Fragmente eines magischen Tabletts, belegt dieser ihm das Schwert mit mächtigen Sprüchen. Blade muß sie sieben Hexern gegen magische Komponenten abkaufen. Diese Kräuter, Tierchen und Artefakte, die er während seiner Reise sammelt, kann er dank seines Privatlabors auch selbst zu Zaubersprüchen mixen.

So konventionell die horizontal scrollende Handlung, so ungewöhnlich ihre grafische Präsentation: Blade, die zahlreichen Monster und die Pflanzen gibt's nur als scherenschnittartige Silhouetten, der nächtliche Himmel und viel Kleingetier strahlt jedoch je nach Grafikkarte (VGA, CGA oder EGA) gewohnt farbenfroh. *wi*



Die Idee ist durchaus interessant: Die Image Works-Entwickler liefern die Schatten/Umrisse der Figuren, der Spieler hat diese, Kraft seiner Fantasie, auszufüllen. Leider hat das Spielprinzip einen Bart, der wahrscheinlich ebenfalls einen eindrucksvollen Schatten werfen würde. Da die Anzahl der eigenen Schwerthiebe auf drei begrenzt ist, das Kleinodesammeln und Monsterplätten schnell langweilig wird und auch das Mixen von Zaubersprüchen dem Spielchen nicht mehr Tiefe verleiht, sei vom Kauf abgeraten. Barbaren-Fans und Freunde ungewöhnlicher grafischer Ideen können probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 47%	AMIGA
Grafik: 58% Sound: 12%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant





COMPUTER live

1

DM 6,50

DAS INTERNATIONALE COMPUT... IN

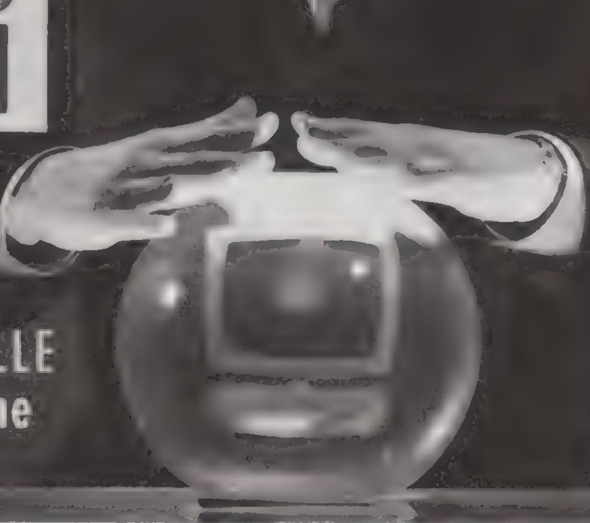
AT ODER SX ?
Der beste PC-Kauf für 3000 Mark

APPLE's KNÜLLER
Der Farb-Mac unter 5000 Mark

COMPUTER TRENDS 91

ATARI-EXTRA
Alle ST-Modelle im Vergleich

GRAFIK FÜR ALLE
20 Malprogramme ab 100 Mark





Grüne Monster kriegen von Torvak grundsätzlich Prügel (Amiga)


Des Flieger's Fluch: den Feind ich such' (C 64)

BARBARISCH

Torvak

Alles kaputtmachen ist Lieblingsbeschäftigung und Spezialgebiet jedes aufrechten Barbaren und alleiniger Inhalt von "Torvak". Das Actionspiel bietet eine Umgebung, ganz nach dem Geschmack eines Haudrauf-Sprites: Fünf horizontal, teilweise auch in die Tiefe scrollende Levels, Hunderte von marschierenden und fliegenden Feinden jeder Gestalt und eine Handvoll widerstandsfähige Endgegner. Aus den zahlreichen Grabsteinen kann man mit Hilfe der eigenen Waffe (Hammer oder Axt, Schwert oder Morgenstern) prachtvolle Geschmeide und manch hilfreiches Extra herausmeißeln. Neben den Heilmitteln verdienen dabei vor allem magische Tränke besondere Aufmerksamkeit. Diese polieren die schartige Waffe zum mächtigen Zauberprügel, der nach längerem Drücken des Feuerknopfes Tod und Verderben auch über entfernt stehende Feinde bringt. Maximal zehn "Ladungen" enthält ein Trank, dann muß eine neue Flasche entkorkt werden. Überlebt man 600 Screens, darf als Belohnung der hexende Obergegner verprügelt werden. *wi*

Geht so



Auf dem Prügelsektor schaffen es nur wenige Amiga-Spiele übers Mittelmaß hinaus. Auch "Torvak" kann nicht so recht überzeugen. Das Core-Team machte sich nicht einmal die Mühe, vom chronischen Ideenmangel mit fantastischer Grafik oder atmosphärischem Schlachtenlärm abzulenken. Über die unspektakulären Extras kann man als Action-Veteran nur müde lächeln, auch das Erscheinungsbild der Sprites späterer Levels motiviert nicht gerade zu spielerischen Höchstleistungen. Trotzdem: Ganz schlecht ist Torvak nicht. Wer auf das Genre steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch nicht beeindruckt sein.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62%
nicht geplant	Grafik: 58% Sound: 40%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 62%	C 64
Grafik: 58% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

FLUG UND TRUG

Snowstrike

Das Jahr 1999 ist angebrochen und dem Präsidenten der Vereinigten Staaten schwant Schlimmes. Die kolumbianische Drogenmafia überschwemmt sein Land munter mit tödlichem Rauschgift. Wo alle vornehmen Ermahnungen nicht mehr fruchten, wird eine Staffel F-14-Kampfflugzeuge in den Einsatz geschickt. Beim Kampf gegen die Streitkräfte der Koksbarone stürzt Ihr Euch bei knapp einem Dutzend Missionen in einen Jet. Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Nach Namenseingabe, Missionswahl und dem Aussuchen eines Copiloten geht's in die Lüfte, wo das Radar bald fiebrig piepst: Der erste Bösewicht naht, den Ihr mit Raketenkraft vom Himmel holen könnt, bevor der garstige Wicht das gleiche mit Euch anstellt. Bei einigen Einsätzen müßt Ihr auch Kokafelder aufspüren und zerstören. Der Flieger wird mit dem Joystick gesteuert, zusätzlich dienen einige Tasten zur Kontrolle der Maschine. Nach jedem Einsatz könnt Ihr den Spielstand speichern, um später die begonnene militärische Karriere fortzusetzen. *hl*

Na ja...



Früher war Epyx ein Garant für originelle, spannende Programme. Heutzutage bringen die Kalifornier nach längerer Computerspielpause nicht mehr zustande als eine solche mickrige Pseudosimulation. Ihr dürft zwar hier und da eine Taste drücken, um den Waffentyp zu wählen oder das Fahrwerk einzuziehen; im wesentlichen ist Snowstrike aber eine öde "Ich-krieg-dich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallerei mit allenfalls dezenten Simulationsspuren. Die 3D-Grafik ist relativ schnell, aber schmerzhaft schlicht. Spätestens nach einer halben Stunde wird Snowstrike enorm langweilig: Absturz in spielerische Tiefflugregionen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 29%	AMIGA 29%
Grafik: 35% Sound: 16%	Grafik: 36% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar	Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST	C 64 29%
in Vorbereitung	Grafik: 34% Sound: 34%
	Schwierigkeit: einstellbar

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC“ genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2. NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.



UMWELTSCHADEN

Debut



Debut" simuliert einen Planeten, bei dem es mit der Umwelt nicht zum Besten steht. Aufgabe des Spielers ist es, durch geschickte Veränderung der natürlichen Parameter (Atmosphäre, Biosphäre, usw.) wieder einen "sauberen" Zustand herbeizuführen. Die Idee ist löblich, die spielerische Umsetzung eine Qual. Spätestens nach einer halben Stunde verliert man, ob der zähen Icon-Steuerung, die Geduld, da wirken auch die digitalisierten Walgesänge nicht motivierend. Das haben offensichtlich auch die Programmierer befürchtet; sie haben nicht umsonst ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingebaut, um den Spieler bei Laune zu halten. Allerdings ist die Plattformhüpferei auch nicht gerade dazu angetan, die Laune des Spielers wieder zu heben. *vw*



Klick mich, ich bin ein Umweltsünder (Atari ST)



Genre: Strategie
Hersteller: Pandora, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 22%
nicht geplant	Grafik: 40% Sound: 15%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 22%	**C 64**
Grafik: 40% Sound: 15%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

DRACHENPOWER

Dragon Wars

Gut!

Über ein Jahr mußten Amiga-Besitzer auf das Rollenspiel "Dragon Wars" warten. Am Spielprinzip selbst hat sich gegenüber der alten C-64-Version nichts geändert. Interplay hat es außerdem geschafft, Dragon Wars für den Amiga, 16-Bit-gerecht aufzupeppen. So erwarten Euch bei dieser Version völlig neu gezeichnete Grafiken mit 32 Farben und ein toller Soundtrack, der die Spielatmosphäre unterstreicht. Einziges Manko sind recht häufige Nachladezeiten. Wohl dem, der für die zwei Disketten ein zweites Laufwerk an seinem Amiga hat. *mh*



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 76%	AMIGA 79%
Grafik: 62% Sound: 11%	Grafik: 77% Sound: 11%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 81%**
nicht geplant	Grafik: 76% Sound: 7%
	Schwierigkeit: mittel

CHEERIO, MISS SOPHIE

Sophelie

Hilfe



Sophelie, als Göttin verbannt, weil sie mit einem Sterblichen "sündigte", das mißfällt den Moralaposteln im Olymp; also verwandeln sie Sophelie kurzerhand in einen Albatros. Nach diesem Einstieg erwartet den Spieler das nackte Grauen. Sophelie fliegt durch waagrecht scrollende Level und spuckt Kugeln (vielleicht Gift & Galle?). Gleichzeitig läuft die Lebenszeit rasend schnell ab; man muß sich sputen, eines der Sprites zu erwischen, die ein Zeit- oder Lebensextra hinterlassen. Netterweise sind die nicht markiert, so daß man völlig im Dunkeln tappt. Der Grafiker muß farbenblind gewesen sein, die Farbwahl reizt zum Brüllen. Frechheit in Tüten. *al*



Farbenblind und fern der Heimat (Amiga)

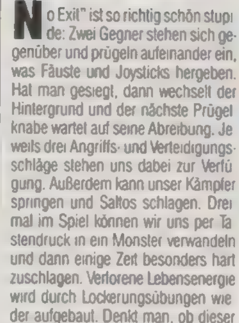
STECK BRIEF

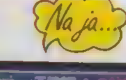
Genre: Action
Hersteller: New Deal, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 10%
nicht geplant	Grafik: 18% Sound: 35%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

DUMPFBACKE

No Exit





No Exit" ist so richtig schön stupide: Zwei Gegner stehen sich gegenüber und prügeln aufeinander ein, was Fäuste und Joysticks hergeben. Hat man gesiegt, dann wechselt der Hintergrund und der nächste Prügelknabe wartet auf seine Abreibung. Jeweils drei Angriffs- und Verteidigungsschläge stehen uns dabei zur Verfügung. Außerdem kann unser Kämpfer springen und Saltos schlagen. Dreimal im Spiel können wir uns per Tastendruck in ein Monster verwandeln und dann einige Zeit besonders hart zuschlagen. Verlorene Lebensenergie wird durch Lockerungsübungen wie der aufgebaut. Denkt man, ob dieser Minimal-Bewegungsmöglichkeiten, an die guten alten "Budokan"-Zeiten zurück, dann können einem schon die Tränen in die Augen schießen. *vw*



Wo ist hier der nächste Notausgang? (Amiga)



Genre: Sport
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
in Vorbereitung	Grafik: 38% Sound: 19%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

Wir wissen nicht, was Sie gerade noch getan haben. Wir wissen aber, was der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS gerade macht:

Er wühlt sich durch seine Post. Was haben wir denn heute? Ein Kontoauszug, hmm, besser gar nicht hinsehen ... Telefonkosten ... Auftragsdienst ... Sprit ... Reparatur-Notdienst ... Anwaltsgebühren, naja, ist alles schon bezahlt. Und das Konto ist immer noch im Plus. Gott sei Dank! Und was ist das hier? Klasse – neue Rechnungen. Gut, schnell die Beträge und die Kontonummern auf dem Notizblock notieren, und dann gleich zur Bank und das Geld überweisen. Ah, schon besser: die Papiere für den neuen Container-Truck sind da. Und eine Auftragsbestätigung! War mein Angebot also doch besser als das der Konkurrenz. Wo muß ich das Zeug abholen? Madrid. Was?!? Heute? Oh Gott, schnell den Fahrer in Hannover anfunken und ihm Dampf machen. Lieber ein Strafmandat wegen zu schnellem Fahren, als ein geplatzter Vertrag. Sonst kommt's noch zum Prozeß. Und vor Gericht hab' ich letztens schon verloren. Wegen übler Nachrede!

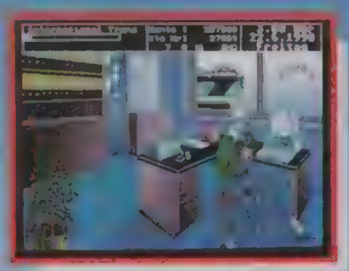


Ha, dabei hat mein 'lieber Mitbewerber' seine Ladung doch absichtlich auf der Autobahn verloren. Nur damit ich im Stau stecke. Und zu spät liefere. Konnt' ich leider nicht beweisen. Naja, dafür kauf' ich gleich die Fähre nach England. Und dann ist er dran, wenn er über'n Kanal will. Zahlt mindestens das fünffache. Oder noch mehr. In meine Kasse! Woll'n doch mal sehn, wer hier Trucker des Jahres wird! Und was ist das noch? Ach, unsere Verbandszeitung. Ha, was lese ich da? Meinem lieben Gegenspieler wurde ein Wagen beschlagnahmt? Herrlich! Und in Valencia herrscht Zuckermangel und man zahlt dort auf dem Spotmarkt fast das doppelte? Noch besser. Schließlich habe ich davon noch 20.000 kg im Lager. Also erstmal Schluß jetzt, und einen Wagen losschicken...



Was macht der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS als nächstes?

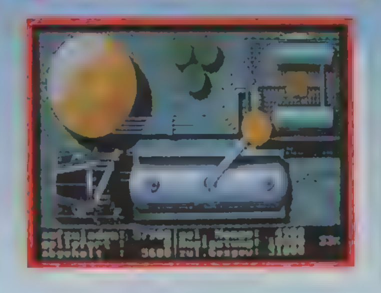
Auch das wissen wir: Er sieht im betreffenden Aktenordner nach, ob er wirklich noch genügend Zucker im Lager hat. Dann benutzt er das Funkgerät, um eines seiner Fahrzeuge zum Lager zu beordern. Als gewissenhafter Spediteur wird er den Fahrer anweisen, den Wagen zu checken. Und ist alles ok, läßt er 20.000 kg Zucker aufladen. Anschließend schickt er den LKW nach Valencia – und selbstverständlich versäumt er es auch nicht, den Fahrer anzuweisen, den Wagen bei nächster Gelegenheit vollzutanken.



Was machen Sie, wenn Sie wissen, daß Sie ähnliches (und noch viel mehr) erleben, wenn Sie ON THE ROAD und einen AMIGA, ATARI ST oder PC besitzen?

Sie sind ganz heiß auf ON THE ROAD. Und haben für nichts anderes mehr Zeit, ehe Sie sich ON THE ROAD gekauft haben (wir hoffen es). Und danach sind Sie sowieso für niemanden mehr zu sprechen!

ON THE ROAD. Beherrschen Sie das Speditionsgeschäft im Europa der 90'er Jahre. ON THE ROAD. Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES. Für 1-6 Teilnehmer. Inklusive Hard-Disk-Installationsprogramm. Für jeden



Bildschirmfotos Atari ST

- Atari ST mit SW- oder Color-Monitor und 720 KB-Laufwerk.
- Amiga ab 512 kB RAM.
- PC ab 512 kB RAM (Maus erforderlich).
  Wahlweise 3.5" oder 5.25"-Disketten.
  Mit Grafiken für CGA-, EGA- und Hercules-Karten!

Händleranfragen erwünscht.

Für DM 89,95 (unverbindl. Preisempfehlung) in allen KARSTADT-Filialen mit Softwarethek, im gut sortierten Fach- und Versandhandel oder auch direkt (zzgl. DM 6,- Versandkosten) von EXPERT SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen.

TELEFON: 02361/36267 TELEFAX: 02361/652744 BTX: 02361373214 MAILBOX: 02361/373214

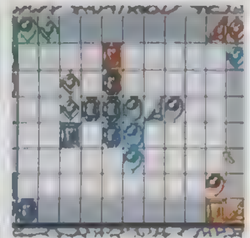


Sly Spy

Oceans farbloser Spion langweilt sich nun auch auf dem Amiga durch neun kinderleichte Levels. Grafisch hat er nur wenig mehr zu bieten als auf dem ST, das Scrolling ist erwartungsgemäß sauberer, die Soundeffekte knackiger. Damit es Spielern nicht so schwerfällt, die beiden Versionen voneinander zu unterscheiden, schrieben die Entwickler noch eine recht atmosphärisches Sly Spy-Thema, das als Intro-Musik herhalten darf, im Spiel selber jedoch nicht zu hören ist. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 48 %
Grafik: 59 % Sound: 36 %
Schwierigkeit: leicht



Ishido

Fast genauso schön wie die PC-Version (Test in *POWER PLAY* 11/90) spielt sich "Ishido" auf dem Amiga. Alle kleinen Feinheiten, finden sich auch bei der Amiga-Version (inklusive des "Orakel"). Eine sehr saubere und liebevolle Umsetzung, die jeder Denkspiel-Fan in der Sammlung haben sollte. Und weil einem soviel Schönes wird beschert, ist uns das ein "Prädikatchen" wert. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 87 %
Grafik: 67 % Sound: 10 %
Schwierigkeit: mittel



Shuffle Pix

In "Shuffle Pix" puzzelt der Spieler in einem 5 mal 5 Steinen großem Raster ein durcheinandergewürfeltes Bild zusammen — natürlich unter Zeitdruck. Das Spielprinzip ist nicht neu, das "Original" findet man in Spielwarengeschäften. Eine Zeitlang bringt das narrensichere Spielprinzip Spaß. Doch da sich von Level zu Level nichts gravierendes ändert und man auf Extras völlig verzichtet hat, hält sich der Langzeitwert in Grenzen. Wer schlichte Puzzeleien mag, wird's mögen. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 50 Mark

AMIGA 38 %
Grafik: 36 % Sound: 54 %
Schwierigkeit: mittel

Fire & Forget II

Auch auf dem Amiga sucht man den Spielspaß mit der Lupe: Der Spieler steuert ein Auto auf einer langen Straße und ballert Feindformationen ab. Wenn man nicht steuert, fährt der Wagen interessanterweise von selbst um die Kurven — Knight Rider läßt grüßen. Die Formationen kommen so schnell herangeschossen, daß man kaum reagieren kann. Da sich von Level zu Level kaum etwas ändert, stellt sich schnell das große Gähnen ein: fade, fuzzlig, Friedhofsstimmung. Nur für Sammler. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 85 Mark

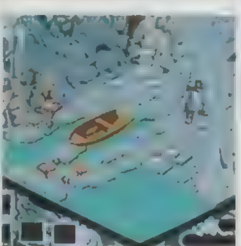
AMIGA 20 %
Grafik: 37 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: mittel

Sarakon

Alles wie gehabt: Die Amiga-Umsetzung von Starbytes Tüftelspiel gleicht der in Ausgabe 10/90 getesteten ST-Version wie ein Ei dem anderen. "Sarakon" ist ein gepflegter "Shanghai"-Verschnitt, der sich nicht gerade mit Originalität bekleckert, aber durchaus Spaß macht. Ein anständiges Programm, das in der Flut der zahlreichen guten neuen Denkspiele allerdings ein wenig untergeht. Im direkten Vergleich zu "Loopz", "Ishido" und "Puzznic" zieht Sarakon den Kürzeren. *hl*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 69 %
Grafik: 52 % Sound: 51 %
Schwierigkeit: mittel



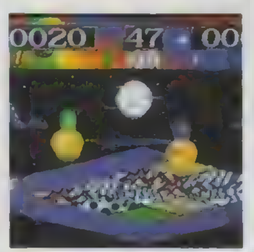
Cadaver



Amiga-Besitzer, die morgens gerne mit Ringen unter den Augen zur Arbeit oder in die Schule wanken wollen, können jetzt mit "Cadaver" die Nächte durchspielen. Dieses Edel-Adventure der Bitmap Brothers ist ein absolutes Muß für Freunde des Fantasy-Genres und Liebhaber von intelligenten Computerspielen. Eine tolle Geschichte, feinste Animation aller Figuren und knackige Rätsel warten auf Euch. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 86 %
Grafik: 87 % Sound: 61 %
Schwierigkeit: schwer

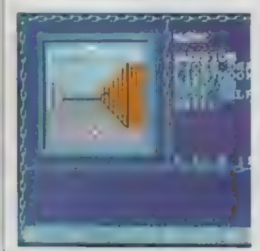


Manix

Es kommt, wie es kommen muß: Auch Amiga-Besitzer können jetzt mit Gummiball Filbert durch die Gegend hüpfen und bunte Felder umfärben. Leider hat sich an der umständlichen Steuerung und der eigenwilligen Perspektive des Spielfeldes nichts geändert. Noch immer ist es ein Glücksspiel, wenn man die richtigen Felder treffen will. Ein unübersichtliches Geschicklichkeitsspiel mit gebremstem Spielspaß. Der Zweispieler-Modus ist ganz nett. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium
Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA 39 %
Grafik: 44 % Sound: 40 %
Schwierigkeit: mittel



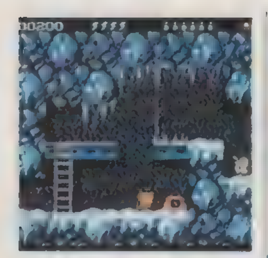
Curse of the Azure Bonds

Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspiel-Knüllers "Pool of Radiance" für den Amiga: In "Curse of the Azure Bonds" könnt Ihr die weiteren Abenteuer Eurer Lieblingshelden verfolgen. Wieder warten gefährliche Monster und knackige Rätsel auf Euer Geschick im Umgang mit den Fantasy-Welten. Vorbehaltlos jedem Rollenspieler zu empfehlen. Charaktere aus "Pool of Radiance" können übernommen werden. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 85 %
Grafik: 72 % Sound: 35 %
Schwierigkeit: schwer





Rick Dangerous 2

Die Amiga-Version von "Rick Dangerous 2" unterscheidet sich kaum von der tollen ST-Fassung. Allein der Sound wurde etwas aufgepeppt. Wer den Vorgänger mochte, wird den deutlich besser durchdachten und grafisch anspruchsvolleren zweiten Teil mit Haut und Haaren verschlingen. Die Rätsel sind größtenteils logischer, und dank fünf großen Levels ist für Abwechslung gesorgt. Alles in allem ein exzellenter Rätselspaß für Joystick-Akrobaten, den man nicht versäumen sollte. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microstyle
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 84 %
Grafik: 70 % Sound: 49 %
Schwierigkeit: schwer

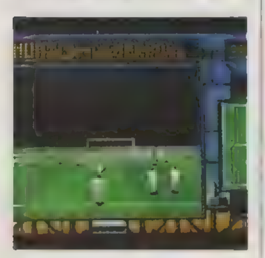


Flimbo's Quest

Das relativ simple Geschicklichkeitsspiel "Flimbo's Quest" kann auch in der ST-Fassung nicht begeistern. Ganz im Gegenteil: Dank dem etwas ruckligen Scrolling wird einem die mittelmäßige Mischung aus Hüpf-, Spring- und Einsammelspiel zusätzlich versalzen. Der Spielablauf ist recht eintönig und die wenigen Extras sprühen nicht gerade vor Originalität. Da auch in höheren Levels bis auf neue Grafik keine Abwechslung geboten wird, läßt die anfängliche Motivation schnell nach. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 50 %
Grafik: 63 % Sound: 45 %
Schwierigkeit: mittel

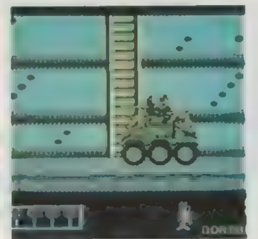


Intern. Soccer Challenge

Eine ungewöhnliche Perspektive macht noch lange kein ungewöhnlich gutes Spiel. Obwohl die 3D-Darstellung des Spielfelds bei der Fußballsimulation "International Soccer Challenge" ansprechend ist, will kein rechter Spielspaß aufkommen. Das Programm ist zu unübersichtlich und berechenbar, es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus und die PC-Version ist langsam. Erst auf ATs geben die Spieler halbwegs Gas. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Microstyle
Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark

MS-DOS 42 %
Grafik: 67 % Sound: 25 %
Schwierigkeit: leicht



Midnight Resistance

Die fähigen C-64-Programmierer sind doch noch nicht ausgestorben. Mit einer erfreulich guten Umsetzung des neun Levels langen Ballerspiels "Midnight Resistance" hält Ocean die Commodorianer diesen Monat bei Action-Laune. Gegenüber der in *POWER PLAY* 10/90 getesteten Amiga-Version fiel lediglich der Zwei-Spieler-Modus flach. Alle Levels, Extras sowie die gute Steuerung sind erhalten geblieben. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64 68 %
Grafik: 69 % Sound: 67 %
Schwierigkeit: mittel

DM 6.-

Computer PERSÖNLICH

26/90 12 Dezember 1990

Das 14tägige Magazin für PC-Anwender

Sensationelle Leseraktion

GEWINNEN SIE

PREISE IM WERT VON

700 000

M A R K

Wählen Sie die Hard-und Software des Jahres 1990

TEST: 4 PCs um 5000 Mark

TEST: 4 Postscript-Drucker

TEST: 1 Ganzseitenmonitor

TEST: 1 Magnetooptical-Disc

TEST: 1 Wechselfestplatte

TEST: 2 Streamer

TEST: 6 Tabellenkalkulationen

TEST: 3 dBase-Compiler

NEU Bestenliste mit Hard- und Software-Einstufung





MEISTER[illegible]ALL

Gut, sehr gut, Jahressieger: Bei unserer Kür der besten Spiele von 1990 sind die erlesenen Software-Leckerbissen unter sich.

Kaum hat der Spieletester im Morgengrauen seinen Arbeitsplatz erreicht, springt ihn ein notizblockbewehrter Kollege an: "Was hast Du dieses Jahr am liebsten gespielt?". Die Suche nach den besten Computer- und Videospielen des Jahrgangs 1990 hat uns einige Tage l[illegible] ganz schön auf Trab g[illegible]ten: POWER-Wertungen [illegible]den verglichen, Genres [illegible]niert und heiße Diskussionen geführt. Das Ergebnis präsentieren wir Euch auf den nächsten Seiten: Das Beste vom Besten 1990; von der originellsten Spielidee bis zur besten Grafik. Computerspiele wurden nach Genres bewertet; bei Videospiel-Sy[illegible] das jeweils beste Spiel pro Konsolen-Typ. Einen inoffiziellen Sonderpreis außer Konkurrenz wollen wir Euch nicht vorenthalten: Das Schimpf- und Schandesiegel für den "Größten Reinfall 1990" erhält die Sporttragödie "Kenny Dalglish Soccer Match". Jetzt aber Vorhang auf für die Superstars des Jahres: die besten, die schönsten, die erfolgrei[illegible]sten Spiele 1990. *hl/m[illegible]*



Railroad Tycoon-Programmierer Sid Meier bedankte sich

Keiner räumte heute so ab wie die gute alte Eisenbahn: Mit einer POWER-Wertung von 92 Prozent dampfte Sid Meiers Wirtschaftssimulations-Strategiespiel "Railroad Tycoon" der Konkurrenz davon. Als Präsident einer Eisenbahngesellschaft im 19. Jahrhundert mußt Ihr ein stattliches Schienennetz aufbauen. Dabei müssen Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte ebenso berücksichtigt werden wie die Fallstricke des Unternehmertums in Form von heftig schlingernden Aktienkursen. Wie kein anderes Computerspiel des Jahrgangs 1990 vereint dieser Titel Originalität und Spielwitz. Verschiedene historische Szenarien und Schwierigkeitsgrade sorgen für die immense Langzeitmotivation. Im Moment ist unser "Computerspiel des Jahres 1990" nur für MS-DOS-PCs erhältlich. Microprose arbeitet aber zur Stunde an Umsetzungen für Amiga und Atari ST.

Trotz harter Konkurrenz in Form von Microprose, Origin und Lucasfilm Games sicherte sich Electronic Arts auch 1990 unsere Auszeichnung "Bestes Software-Haus". Es war beeindruckend, wie diese Firma 1990 ein sehr gutes Computerspiel nach dem anderen vorlegte (z.B. »Powermonger«, »PGA Tour Golf«, »Imperium«, »LHX Attack Chopper«, »Ski or die« und »Flood«). Einen solchen Ausstoß an Top-Titeln hatte kein anderer Hersteller von Computerspielen vorzuweisen.

die Wahl

[illegible]: Klax

1990 war das Jahr der Denkspiele. 1990 war das Jahr von Klax. Die Schöpfung der findigen Spieldesigner von Atari Games ist das makelloseste Schnelldenkerspiel für Computer seit "Tetris". Harmlos klappern die Klötzchen ein Fließband herunter, eiligst müßt Ihr sie so stapeln, daß bestimmte Kombinationen gleichfarbiger Brocken gebildet werden. Da mußten selbst geruhsamere Steinchen-ableg-Spiele wie "Puzznic" und "Ishido" mit den folgenden Plätzen vorliebnehmen. Klax ist für Amiga, Atari ST und C64 erhältlich. Aber Vorsicht: Wer's zulange spielt, dem droht der Viereck-Klötzchenblick...



Das beste Denkspiel: Klax von Tengen



[illegible]

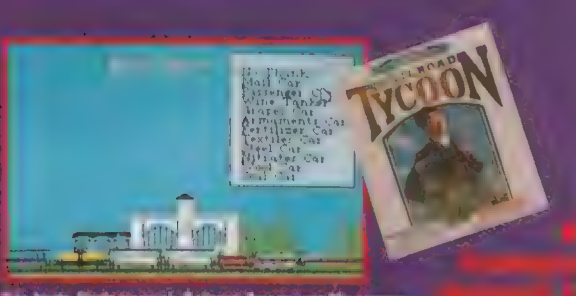
Bestes Adventure: The Secret of Monkey Island

[illegible] Wahl der besten Spiele des Jahres [illegible] Magnetic Scrolls auf den zweiten Platz [illegible] komfortablen [illegible] Monkey [illegible] die Spitzenposition im Genre der Abenteuerspiele. Das Edel-Adventure erscheint in diesen Tagen für Amiga und MS-DOS. Die Atari ST-Version folgt Anfang 1991.

Das beste Rollenspiel: Ultima VI von Origin

[illegible]: Ultima VI

Lord British läßt wieder bitten: Zum zehnjährigen "Ultima"-Jubiläum tischte er den sechsten und besten Teil der Rollenspiel-Saga auf. Durch spektakuläre VGA-Grafik und ein neues Icon-System ist Ultima noch schöner und einfacher zu steuern geworden. Die Fülle an Details macht den sechsten Teil der Saga zur regelrechten Fantasywelt-Simulation, in der alle Spielfiguren ein reges Eigenleben führen. Ein Spiel wie ein schöner Roman, in dessen Handlung man regelrecht versinkt. Die MS-DOS-Version ist als einzige bereits erhältlich. Erscheinungstermine für die angekündigten Amiga- und ST-Umsetzungen von "Ultima VI" stehen noch aus.



Das beste Strategiespiel: Railroad Tycoon von Microprose

[illegible]: Railroad Tycoon

Railroad Tycoon ist das Größte seit Erfindung der elektrischen Eisenbahn. Wir bauen eine Station. Wir legen Gleise. Wir kaufen einen Zug. Die Aktionäre sind begeistert, die Fahrgäste stehen Schlange und die Aktienkurse der Konkurrenz gehen auf Tauchstation — selten so einen Spaß gehabt. Ein perfekt designtes Spiel. Unter MS-DOS bereits voll in Fahrt, an Amiga- und ST-Umsetzungen wird gerade programmiert.



[illegible] von Ocean

[illegible]

Ein Jump-and-Run-Spiel mit neuen Ideen, großartiger Grafik und vortrefflich spielbaren Levels? So was gibt's noch? Die Antwort gab 1990 Ocean mit einem klaren und deutlichen "Ja!". "Rainbow Islands" hat den seltenen Charme des geborenen Suchtspiels, das schweißnasse Stirnen und qualmende Mikroschalter beschert. Die Anfangstakte der Musik konnen wir alle schon rückwärts im Schlaf pfeifen: Dum-Di Dum-Didel-Dum-Dum... usw. Wer einen Amiga, Atari ST oder C 64 besitzt, darf die sieben Regenbogeninseln besuchen.

Bestes Sportspiel: PGA Tour Golf

[illegible] Turniersieger, bei einem Bogie rutsche ich ins Mittelfeld [illegible] Sportspiel läßt uns das Ner[illegible] "PGA Tour Golf" [illegible] 1991 erscheinen.



Die beste Simulation: LHX Attack Chopper von Electronic Arts

[illegible]

Das war eine schwere Wahl. Der stilvoll aufgemotzte U-Boot-Klassiker "Silent Service II" konkurrierte hart mit der pfeilschnellen Hubschrauber-Simulation "LHX Attack Chopper". Letztendlich fiel unsere Wahl auf die Hub-Schrapp-Schrapp-Eskapaden von LHX — dem Originalitäts-Bonus sei Dank. Die relativ unkomplizierte Steuerung macht es zu einer Simulation, an der auch Einsteiger ihre Freude haben.

Das beste Actionspiel: [illegible]



[illegible]

Das Actionspiel des Jahres scrollt nicht und hat keine Levels: es bietet statt dessen faszinierende 3D-Grafik und abwechslungsreiche Missionen. Origins "Wing Commander" zeigt, was man aus diesem Genre alles rausholen kann. Das Programm verdrangte "Paradroid '90" und "Turrican" auf die Plätze zwei und drei. Wing Commander ist zur Zeit nur für MS-DOS erhältlich (AT empfohlen).



Beste Automatenumsetzung: Rainbow Islands

[illegible]

Das Eisenbahner-Feeling [illegible] Dampf- und Diesellegende von Microprose ist zum Gleiserweichen schön. Die Kombination "Prächtige Atmosphäre plus originelles Spielprinzip" sorgte dafür, daß sich Railroad Tycoon auch die Auszeichnung für die beste Spielidee des Jahres sichern konnte.

[illegible] von Microprose

[illegible]

Es blitzt. Es faucht. Es dröhnt. Es kracht. 15 Musikstucke, dutzende Soundeffekte, alles in stereogerechter Digiqualität. Das ist der Stoff, der Nachbarn zum Verzweifeln und Actionspieler zum Jubeln bringt. Mit dem Soundtrack zur Amiga-Version von "Turrican" bewies Rainbow-Arts-Musikus Chris Hulsbeck, daß er den Amiga nicht nur technisch ausnutzt, sondern auch gut komponieren kann. Turrican gibt's auch für Atari ST und C 64, doch mit dem Sound der Amiga-Version kann sich keine der Umsetzungen messen.


ANTARES
DISKETTEN

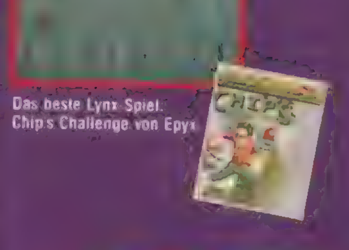
Das beste Game-Boy-Spiel: Tetris von [illegible]

[illegible]

Mit der Game-Boy-Version des genialen Denkspiels Tetris haben sich die Nintendo-Programmierer selber übertroffen. Zusätzlich zum normalen Spiel wurde ein famoser Zwei-Spieler-Modus eingebaut, der auch in zehn Jahren noch für Spaß und Spannung unter den Game-Boy-Besitzern sorgen wird. Die POWER-Wertung von 96 Prozent für diese Tetris-Version ist die höchste Wertung, die *POWER PLAY* je vergeben hat. Andere fantastische Spiele wie "Super Mario Land" hatten das Nachsehen.

[illegible]

Unter den wenigen Spielen, die 1990 für das Lynx von Atari erschienen, zählen zwei Module zur absoluten Elite. Zum einen ist dies die tolle Lynx-Adaption des Tüftel-Hits "Klax" (gewinnt den Preis "Bestes Denkspiel") und zum anderen der originelle Geschicklichkeitstest "Chip's Challenge". Das 144-Level-haltige Spielvergnügen war der *POWER PLAY* 84 Prozent und die Auszeichnung "Bestes Lynx-Spiel" wert.



Das beste Lynx-Spiel: Chip's Challenge von Epyx



Das beste PC-Engine-Spiel: Mr. Heli von Irem

[illegible]

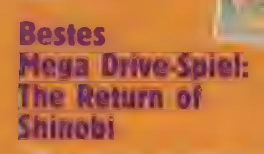
Unter all den fantastischen Ballerspielen, die 1990 für die PC-Engine erschienen, schnitt die originalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits "Mr. Heli" mit 90 Prozent am besten ab. Knapp dahinter plazierte sich die PC-Engine-Version von "Klax", das da für den Preis für "Bestes Denkspiel" einheimste.



Das beste Master-System-Spiel: Ultima IV von Sega

[illegible] Ultima [illegible]

[illegible]



[illegible]

Bestes Mega Drive-Spiel: The Return of Shinobi

[illegible] der Mega Drive stecken. Darüber hinaus ist es den Sega-[illegible] das Arcade-Vorbild "Shino-[illegible] scher Hinsicht weit zu über-[illegible]



[illegible]

Bestes NES-Spiel: Tetris

[illegible]


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY
Screenshots von Amiga Version
Gebilligt von Toyota (GB) Ltd.
G22 APO
SECURICOR
• Realistische Steuerung und Leistung.
• 30 verschiedene und herausfordernde Strecken.
• Schlamm, Regen, Eis, Schnee und sogar Sandstürme.
• Scheinwerfer und Scheibenwischer.
• Redemöglichkeiten mit dem Navigator.*
• Fahrten bei Tag und Nacht.*
* Nur bei Amiga und Atari ST-Versionen.
United Software
ONLY GREMLIN CAN DO THIS
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. GROBBRITANNIEN
"Vertrieben von United Software GMBH."
GREMLIN
Erhältlich für:
AMIGA, ATARI ST/STE.
SPECTRUM, AMSTRAD-
Kassette und Diskette.

Wer schon immer einmal sehen wollte wie ein Film entsteht, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wir verlosen, zusammen mit der Firma Linel, einen Exklusivbesuch bei den Machern der Unendlichen Geschichte in den Münchner Bavaria-Studios.



Wer haucht dem Drachen seinen feurigen Atem ein?

GEWINNT EINE REISE NACH FANTASIEN

Die unendliche Geschichte von Michael Ende war ein Welterfolg, und auch der zweite Teil der Filmumsetzung schlägt wieder alle Rekorde an den Kinokassen. Ihr habt jetzt die Gelegenheit, hinter die Kulissen zu schauen und all die fantastischen Figuren, Monster und Drachen aus der Nähe zu bewundern. Die Schweizer Software-Firma Linel, derzeit mit den Computerspielumsetzungen der Unendlichen Geschichte beschäftigt, verlost in Zusammenarbeit mit dem Filmverleih Warner Bros. eine exklusive Führung für zwei Personen durch die Münchner Bavaria-Studios. Speziell für Euch öffnen sich die geheimnisvollen Studios, in denen der Steinbeißer und der Glücksdrache Fuchur ihre Streiche aushecken. Hier könnt Ihr den Tricktechnikern und Produktionscrews bei der Arbeit zuschauen, und mit etwas Glück winkt ein Ritt auf den starken Schultern von Fuchur.

Selbstverständlich gehen auch die anderen nicht leer aus: Eine ganze Menge Buch- und Sachpreise warten auf Euch. Wenn Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müßt Ihr uns nur den Titel eines anderen bekannten Buchs von Michael Ende nennen. Ein kleiner Hinweis: Skrupellose Zeitdiebe spielen eine entscheidende Rolle. Schickt Eure Karten wie immer an die bekannte Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort:
Unendliche Geschichte
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Der Einsendeschluß ist der 20.1.1991. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen Fantasiern viel Glück! *vw*



◀ Die Tricktechniker bei der Arbeit: Die Silberstadt erhält den letzten Schliff.


Die neuen Modelle 90/91
für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC
SV 127
Top-Star
Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion
SV 128
Megaboard
mit 2 Stopuhren
10 Microschaltern
und slow-motion
SV 401
SG Fighter
für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielfreude
SV 500
SV 510
Diskettenbox
Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten
...natürlich von Jöllenbeck
Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften

TOUCHDOWNS ZUM VERLIEBEN

John Madden Football

Bei Electronic Arts kommt man immer mehr auf den Videospielgeschmack: Handelte es sich bei den ersten beiden Mega Drive-Modulen dieses Software-Hauses noch um 1:1-Umsetzungen von Computerspielen, so wurde die Sportsimulation "John Madden Football" von Grund auf neu programmiert. Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat es nur noch den Titel gemeinsam, Grafik-Look und Steuerung wurden Mega Drive-gerecht aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football-Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play Off-Modus, bei dem man im K.O.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. So glänzt z.B. San Francisco mit einem paßsicheren Quarterback, der aber für die Laufarbeit weniger toll geeignet ist. Tabellen mit den Spielerstärken jeder Mannschaft finden sich am Ende des dicken Handbuchs.

Mit einer übersichtlichen "3D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine ungewöhnliche Perspektive, die am ehesten mit der Grafik bei Tengens "Cyberball" vergleichbar ist. Der perspektivische Effekt ist sehr überzeugend, weil Spielfiguren, die zum oberen Bildrand (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Football gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffs- und Verteidigungsspielzügen. Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt Ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Checkversuch, um einen anstürmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballempfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten postiert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um den Paß zum entsprechenden Mann zu werfen. Der Erfolg des Spielzugs hängt natürlich auch von der Qualität der einzelnen Spieler ab. Ist z.B. Euer linker Empfänger ein Meister seines Fachs mit überragenden Werten, dann solltet Ihr bevorzugt ihn anspielen.

Netter Service: Zwischenergebnisse anderer Partien werden eingeblendet und ein, zwei spielentscheidende Angriffe in "Sportschau"-gerechten Häppchen kurz gezeigt. Die Anleitung erklärt den Spielablauf zwar hervorragend, aber Ihr solltet mit den American Football-Grundregeln vertraut sein, um alle Feinheiten auskosten zu können. *hl*



Noch nie war ich so froh, daß Sega den Mega Drive-Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat. John Madden Football nutzt diese opulente Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das Modul ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt: Meisterschaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedlich agierende Mannschaften und erlesene taktische Spielzüge machen dieses Cartridge zum Muß für Football-Fans. Schneidig und praktisch ist die perspektivische Grafik, die wegweisend für Sportsimulationen sein könnte. Abgerundet wird das gute Stück vom voluminösen Sound, den Computerveteran Rob Hubbard komponierte: rockige Jingles und glasklare Sprachausgabe sorgen dafür, daß man sich wie im Stadion fühlt — fehlt nur noch der Colaverkäufer.

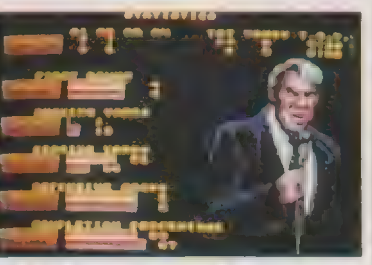
STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts. Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 81 %

Grafik: 80 % Sound: 77 % Schwierigkeit: mittel





Ein Blick auf den Play Off-Spielplan. Rechts: Etwas Statistik in der Halbzeitpause (Mega Drive).



◀ Die Breitschulter-Boys sind bereit: Ball frei (Mega Drive)



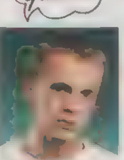
Kampf der Giganten: Axis gegen Black Knight (Mega Drive)

MEHR FEUERKRAFT FÜRS GELD

Axis

Extrawaffenfanatiker bekommen feuchte Augen, wenn der riesenhafte Kampfroboter "Axis" durch postnukleare Ruinenlandschaften stampft. Mit rund einem Dutzend Raketenwerfern, Laserkanonen und Maschinengewehren unter der rostfreien Panzerung ist er für jede Konfrontation mit Hubschraubern und Panzern, Winz-Robotern und androiden Kolossen bestens gerüstet. Zudem verkraftet er eine ganze Menge feindlicher Treffer. Wird die Luft auf dem in alle Richtungen scrollenden Schlachtfeld zu bleihaltig, bringen ihn ein paar Düsenstiefel schneller hinter die rettende Häuserwand, als feindliche Rohre feuern können. Mit dem dritten Feuerknopf des Joypads wird auf einen Status-Bildschirm umgeschaltet: Leergeballerte oder wirkungslose Waffen können so im wildesten Kampfgetümmel ausgewechselt werden. Das Spielgeschehen beobachtet man "schräg von oben", die sieben Levels selbst sind zweigeteilt: In der ersten Hälfte muß eine bestimmte Anzahl feindlicher Fahrzeuge und Roboter durch die 3D-Landschaft gejagt werden, in der zweiten tritt man gegen eine ebenfalls vorgegebene Anzahl besonders bösartiger Endgegner an. Extrawaffen- und Lebensenergiebehalter flitzen, je nach angewahltem Schwierigkeitsgrad, mehr oder minder zahlreich durch die Landschaft, die es später auch in einer Nacht- und in einer Hochplateauversion gibt. *wi*

Geht so



Axis spielt sich nicht annahernd so gut wie es aussieht. Selbst wenn man sich an die komplizierte Steuerung gewöhnt hat, ist es wegen der schräg-von-oben-Ansicht oft schwierig, den winzigen Geschossen auszuweichen. Das nagt an der Motivation genauso wie der Umstand, daß man in neuen Levels auf meist schon bekannte Gegner trifft. Zum Glück sind die Endgegner recht abwechslungsreich und spätere Schlachtfelder nicht mehr nach dem Ruinenstadt-Schema der ersten beiden aufgebaut. Ballerfreunde, die Abwechslung vom herkömmlichen Actioneinerlei suchen, sollten einmal probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Wolf Team, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 57%

Grafik: 58% | Sound: 51% | Schwierigkeit: mittel



Viel Geballer ist des Hasen Tod (PC-Engine)

HASENJAGD

Rabio Lepus

Als die langohrigen Bewohner des Hasenkönigreiches durch List und Tücke in die Hände eines dämonischen Bösewichts fallen, wird ein tierischer Superheld zur Hilfe gerufen. "Rabio Lepus", halb Hase, halb Raketenwerfer, düst unverzüglich los, um durch Raumbasen und Asteroidenfelder tief ins Herz des Schurkenimperiums vorzustoßen. Kampfroboter, Drachen und bettlakenverhüllte Schreckgespenster, alles was finster blicken und kleine Häschen ordentlich erschrecken kann, stellt sich dem Albino in den horizontal scrollenden Weg. Rabio wird mit Eiern beworfen, mit magischen Spiegeln geblendet und von fliegenden Piranhas mit Plasmakügelchen bespuckt. Natürlich weiß er sich mit schwersten Waffen zu wehren. Neben dem Standardschuß und seinen drei Energiezellen besitzt er Fire-and-Forget-Raketen, die sich, einmal abgeschossen, in mehrere todbringende Geschosse teilen. Trägt unser Häschen eine der magischen Schleifen (findet man wie alle anderen Extras in herumschwirrenden Behältern), erhalten die Raketen zusätzliche Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit. Nützlicher noch ist ein Katzensymbol, das den Hasen für kurze Zeit in eine unverwundbare Kampfmaschine verwandelt. Zusätzliche Raketen, energiespendende Karotten und Porzellanvasen, die dem Hasen mächtig Punkte aufs Konto buchen, versüßen den Flug. *wi*

Gut!

Rabio ist noch niedlicher als New Zealands Tiki, hat jedoch deutlich mehr Feuerkraft unter den Löffeln. Kommt er dem Boden zu nahe, beginnt er drollig mit den Hinterlaufen zu strampeln, gerät ein Feindsprite in Reichweite, boxt sich Rabio mit einer kräftigen Geraden trotzig den Weg frei. Die Manöver seiner Gegner sind ähnlich genial, Rabio Lepus ist deshalb kein leichtes Spiel; die zwei Continues heitern den gefrusteten Spieler nur schwerlich auf. Da viele Extras an einer unerreichbaren Stelle landen, und einige Situationen ohne Raketen nicht zu schaffen sind, fliegt Rabio trotz "Knuddel-Bonus" am Einser-Gesicht vorbei.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Video Systems, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		69%
Grafik: 71%	Sound: 57%	Schwierigkeit: schwer

Impressum

Herausgeber Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur Anatol Locker — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur Martin Gaksch (mg)
Redaktion Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer Heike Peters (hp)
Redaktionsassistenz Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director Friedemann Porscha
Layout Bernd Wiebl (Chef-Layouter), Rolf Boyke, Jana van Kossas
Titelgestaltung [illegible] Hinze
Bildredaktion Janos Feitser (Ltg.), Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel [illegible]

Anzeigenleitung Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. [illegible] vom 1. Januar 1990

Anzeigen-Auslandsvertretungen
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London N2 OPO, Telefon 00 44-1-3 40 50 58, Telefax 00 44-1-3 41 96 02
Israel Baruch Schaefer, Haeshel Str. 12, 58 348 Holon, Israel, Tel. 00 972-3-5 56 22 56
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00 886-2-7 54 86 31-633, Fax 00 886-2-7 54 87 10

Auslandsrepräsentation
Schweiz Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH 6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software 042-44 05 50, PC-Software 042-44 06 60, Fax 042-41 57 70, Telex 862 329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752 351
Österreich Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 02 22-5 87 13 93, Telex 047-1 32 532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing Petra Schlichthaerle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6 19 66-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/46 13-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887)
Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089-46 13-185, Fax 46 13-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen.
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089-46 13-0, Telex 5 22 052

Telefon-Durchwahl im Verlag

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen

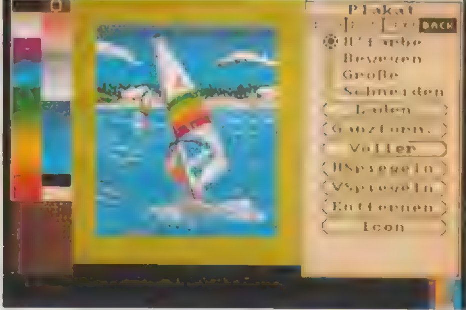
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
[illegible]



Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik









Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.
Bestell-Nr. 54138
DM 249,–*
Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586
DM 299,–*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.
Bestell-Nr. 52586U
DM 149,–*

Deluxe Print II
Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582
DM 199,–*

*Unverbindliche Preisempfehlung

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt&Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

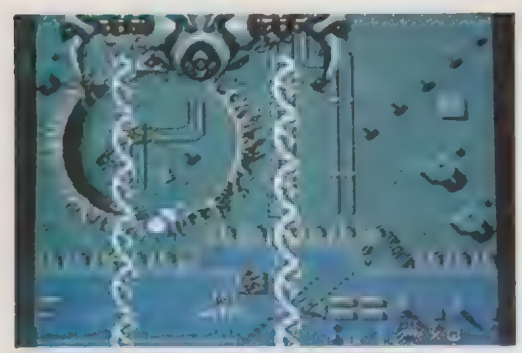
Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

2214/009



Abgeblitzt: lieber zerschossen als verschossen (PC-Engine)

STATUS QUO

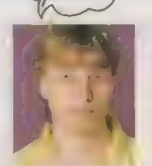
Final Blaster

Welchem Genre Namcots neuestes Spiel für die PC-Engine angehört, ist nicht schwer zu erraten. Der Titel "Final Blaster" läßt nicht viele Schlußfolgerungen zu. Na klar, es wird wieder mal auf Gedeih und Verderb geballert — vertikal und sieben Levels lang.

Neben all den schrecklich "normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Formationen und fiesen Endgegnern leistet sich Final Blaster eine Extravaganz: den Karrieremodus. Wer einen Level schafft, kommt in den nächsten. So weit, so bekannt. Wenn Ihr einen Abschnitt allerdings besonders gut absolviert, dann werdet Ihr zusätzlich befördert und dürft den nächsten Level auf Stufe 2 spielen. Dies macht sich vor allem beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Insgesamt gibt es vier dieser Abstufungen.

An Extras schwirren zwei verschiedene Typen herum, die sich unterschiedlich auf die Feuerkraft Eures Raumschiffs auswirken. Die orangen Kapseln sorgen für einen immer breiteren Schußteppich, die blauen bescheren nützliche Beiboote und Smart-Bomben. Solltet Ihr abgeschossen werden, dann hinterläßt das berstende Raumschiff eine grüne Kapsel. Sie birgt Eure gesammelten Extras und darf vom nächsten Raumschiff aufgenommen werden. Während des Spiels kann man per Druck auf die Select-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs beliebig regeln. *mg*

Geht so



Das letzte Wort in Sachen Ballerspiele wurde mit Final Blaster bestimmt nicht gesprochen. Dafür ist es viel zu brav. Bis auf wenige Ausnahmen wird nur Hausmannskost serviert. Die Idee mit der Beförderung ist zwar ganz nett, bringt spielerisch aber nicht viel. Außerdem sind die Levels ganz schön kurz. Kaum ballert man fünf Minuten, schon sind die ersten vier Spielstufen geschafft. Die Musik ist durchschnittlich, die Gegner bieder, die Grafik nett — wie aufregend. Für sich betrachtet ist Final Blaster sicherlich nicht schlecht, im harten Konkurrenzkampf kommt es allerdings unter die Räder.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		63 %
Grafik: 73 %	Sound: 59 %	Schwierigkeit: mittel



Jeder Waffentyp läßt sich stufenweise verstärken (PC-Engine)

BALLER, BALLER, GÄHN

Double Rings

Wo die zweifachen Ringe die Firmamente verfinstern, toben Laserblitz und Kriegsgemeuchel. In der heutigen Folge der beliebten Reihe "Ich alleine gegen das feindliche Sternenimperium" nähert sich unser Raumschiff den legendären "Double Rings". Level 1 beginnt, munter scrollt unser Schiff von links nach rechts über den Bildschirm. Schnell wählt man noch seine bevorzugte Steuerungsgeschwindigkeit und dann kommen sie schon, die gegnerischen Raumschiffe. Beharrlich den Feuerknopf drückend (die Programmierer spendierten Dauerfeuer ab Werk) geht's durch etwa zehn recht lange Levels, dicke Endgegner inklusive. Schießt Ihr einen Extraspender auf, erscheint eine Kapsel mit wechselnder Farbe.

Je nachdem, welche Farbe das gute Stück beim Aufsammeln hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffe beglückt. Durch mehrmaliges Einsacken desselben Extras baut man allmählich die Durchschlagskraft eines bestimmten Waffentyps aus. Egal ob Laser, Raketenschar oder grüner Killerkringel: Für jeden Weltraumgeschmack ist etwas dabei; ein Waffenwechsel an bestimmten Stellen im Spiel ist taktisch sinnvoll. Zu Beginn könnt Ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder hart) bestimmen. Außerdem darf man dank "Continue" auch nach dem Verlust aller Leben im gleichen Level weiterspielen. *hl*

Geht so



Irgendwie erinnert mich das Spiel an den C 64-Klassiker "Armalyte": Der grafische Stil und einige Gegnerformationen lassen eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Doch das ist auch schon die aufregendste Besonderheit. Viele Levels, viele Extras, viele Gegner, Continues und drei Schwierigkeitsgrade: Doch Double Rings ist nur von der Papierform her ein blitzsauberes Actionmodul, der Spielspaß ist eher bieder ausgefallen. Für die PC-Engine gibt es von "Darius" bis "Mr. Heli" zahlreiche ähnliche Titel, die für mehr Spielmotivation sorgen. Knapp 100 Mark ist Double Rings jedenfalls nicht wert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		55 %
Grafik: 62 %	Sound: 57 %	Schwierigkeit: einstellbar





Polizisten haben's auch in Zukunft nicht leicht (Master System)



Das wird wohl nichts mit dem Schönheitspreis (Master System)

ZUKUNFTS-COPS

E-Swat

Nach der Mega-Drive-Version dürfen sich nun auch Master-System-Besitzer mit den futuristischen Polizisten aus dem Actionspiel "E-Swat" auf Verbrecherhatz begeben. Allerdings lehnt sich die Master-System-Fassung eher an den Originalautomaten an als die 16-Bit Version.

Ihr steuert ein Polizistensprite durch ein gutes halbes Dutzend verbrecherhaltiger Level. Vor dem Start könnt Ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen, danach wird ein besonders fieser Oberschurke als Endgegner vorgestellt. Erst wenn Ihr diesen Miesling erledigt, geht es in der nächsten Stufe weiter. In den ersten beiden Levels seid Ihr noch als "normaler" Cop unterwegs — nur mit einer mageren 45er dürft Ihr auf feindliche Sprites ballern. Später gibt es dann die E-Swat-Ausrüstung mit dikker Panzerung und mächtigeren Waffen. Angegriffen wird Euer wehrhafter Gesetzeshüter von Messerstechern, schießwütigen Pistoleros und in späteren Spielstufen sogar von dem einen oder anderen bewaffneten Roboter. Unterwegs findet Ihr kleine Symbole, die für mehr Munition sorgen oder verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischen. Zusätzlich findet Ihr spezielle Extrawaffen, mit denen Ihr den Schurken besser einheizen dürft.

Sind alle Bildschirmleben dahin, könnt Ihr mittels Continue-Option in dem Level weiterspielen, den Ihr zuletzt erreicht hattet. *mh*

Geht so



Zwar hält sich die Master-System-Version viel dichter an das Automatenvorbild als die Mega-Drive-Fassung und die Sprites flackern nicht so arg wie z.B. bei "Gain Ground", aber der rechte Spielspaß kommt bei "E-Swat" nicht auf. Das liegt vor allem an der etwas trägen Steuerung und dem streckenweise ziemlich unfairen Schwierigkeitsgrad. Schon der erste Endgegner ist eine harte Nuß, so daß Actioneinsteiger hier wohl schnell gefrustet das Handtuch werfen. Auch die farblose und schluderig gezeichnete Grafik liegt unter dem Sega 8-Bit Standard. Hier hätte man mit etwas Mühe sicher mehr herausholen können.



Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		39 %
Grafik: 59 %	Sound: 36 %	Schwierigkeit: schwer

BUMMELKICKER IM ABSEITS

World Cup Italia

Aller guten Dinge sind (hoffentlich) drei: Mit "World Cup Italia 90" veröffentlicht Sega bereits die dritte Fußballsimulation für das Master System. Wie der Name schon dunkel ahnen läßt, handelt es sich hier um eine verspätete Umsetzung des Computerspiels, das im Sommer zur Weltmeisterschaft erschien. Bevor die Sprites über den grünen Rasen rasen, dürft Ihr Euch erst für eine Nationalmannschaft Eurer Wahl entscheiden, mit der Ihr das Turnier bestreiten werdet. Anfänger wählen am besten ein starkes Team, doch wer sich die Sache ein bißchen schwerer machen will, pickt einen Außenseiter heraus. Ihr könnt auch ein Trainingsmatch bestreiten oder eine Runde Elfmeterschießen üben, bevor Ihr Euch in das Turnier wagt.

Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und von oben nach unten gescrollt. Recht eng geht's auf dem Feld zu, die Spielersprites knuddeln eingepfercht übers Pixelgras. Hat der Gegner den Ball, könnt Ihr mit den beiden Feuerknöpfen den Spieler wechseln, den Ihr gerade steuert und herzhaft in den Gegner grätschen. Klappt so eine Attacke, erobert Euer Team den Ball.

Im Angriffsmodus paßt oder schießt Ihr den Ball durch entsprechenden Knopfdruck. Steht ein Match ab dem Achtelfinale unentschieden, entscheidet das Elfmeterschießen über den Sieger. *hl*

Hilfe



Heiliger Maradona, was soll denn solch ein Murks? Ein halbes Jahr nach der Weltmeisterschaft kommt Sega mit diesem Nachzügler angebummelt, der sich wirrer spielt als eine Flohzirkussimulation. Der konfuse Spielablauf und die mehr als müde Grafik sind deshalb absolut unverzeihlich, weil die beiden anderen (und älteren) Fußball-Cartridges fürs Master System in jeder Hinsicht besser sind. An World Cup Italia 90 hat sich anscheinend ein Team wenig begabter Nachwuchsprogrammierer ausgetobt. Wer einen gepflegt-intelligenten Joypad-Kick erwartet, wird von diesem Magermodul bitter enttäuscht werden.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		23 %
Grafik: 27 %	Sound: 38 %	Schwierigkeit: einstellbar

ÄRGER IM PARADIES

Rainbow Islands

Gut!



Nicht vom harmlosen Äußeren täuschen lassen (Mega Drive)

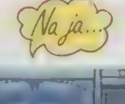
B[illegible] der Umsetzung des [illegible] Arcade-Hits "Rainbow [illegible]" hat [illegible] bekleckert. Im Vergleich [illegible] genden Amiga-Adaption fällt die Mega Drive-[illegible] ab. Enttäuschend ist die Grafik, die die Farbpalette des Mega Drives kaum ausnützt. Auch technisch macht das [illegible] nicht den allerfrischesten Eindruck, obwohl das gelegentliche Geflacker kaum auffällt. Glücklicherweise beeinflussen die Schnitzer den Spielverlauf nicht großartig. Rainbow Islands ist nach wie vor ein herausragendes Geschicklichkeitsspiel. Alle Levels, Features und Extras des Automatenvorbildes sind vorhanden. Etwas verärgert muß man allerdings schon sein. Ab und zu hat man sogar den Eindruck, daß die Gegnerformationen nicht ganz so ausge[illegible] sind wie beim Original. Als besonderen Gag darf man auf den Extra-Modus schalten, wo dann recht merkwürdige Endgegner auftauchen. So kann es passieren, daß Euch plötzlich ein "Darius"-Endgegner herausfordert. *mg*

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		84 %
Grafik: 62 %	Sound: 57 %	Schwierigkeit: mittel

SCHWEINEBACKE

Fatman





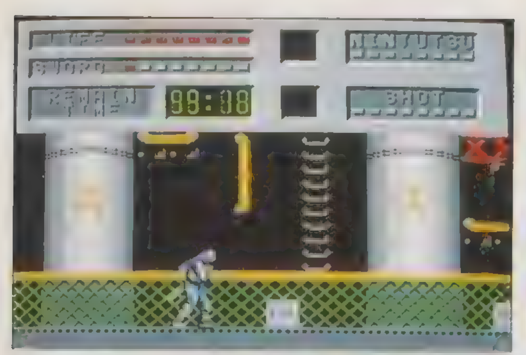
Mutanten prügeln sich grün und blau (Mega-Drive)

Die seltsamsten Kampfsportler hat "Fatman", der Boß einer futuristischen Gladiatorenshow um sich geschart: So z.B. den 400-Kilo-Koloß Stump, nur aus einem unförmigen Kopf und [illegible] paar [illegible] Arme bestehend, oder Bonapart, knochiger Überlebender einer nuklearen Katastrophe. Der Spieler selbst tritt, schlägt, springt, spuckt Feuer und versucht mit gewonnenem Geld Gesundheit und Kampfkraft zu erkaufen. Auch diverse Hilfsmittel, wie Schutzschilder, Bienenschwärme und Rauchbomben, werden zwischen den Kämpfen feilgeboten.

Neugierig ist man schon auf die Karate-Mutanten späterer Levels; leider tat mir jedesmal nach dem zweiten Gegner das Handgelenk so weh, daß an weitere Kämpfe nicht zu denken war. Mehr als wild auf dem Joypad herumzudrücken, um ständig in Bewegung zu bleiben, ist nicht zu tun. Die Bewegungs[illegible] sind [illegible] die Anzahl der Schläge stark begrenzt. Damit disqualifiziert sich ein "Beat 'em Up" von vorneherein. Auch zusätzliche Extras helfen Fatman nicht auf die Beine; "Budokan" ist definitiv der bessere Kauf. *wi*

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Sanritsu, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		28 %
Grafik: 44 %	Sound: 25 %	Schwierigkeit: schwer



Wenn er nicht gestorben ist, ruckt er noch morgen (Master System)


Bunt, aber banal: von Abwechslung keine Spur (Master System)

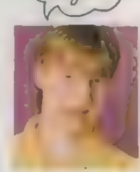
RETTE SICH WER KANN

Cyber Shinobi

Sega ist auf dem besten Weg, nach Alex Kidd und Wonderboy einen dritten Serienhelden zu etablieren. Nach "Shinobi" (Automatenumsetzung) und "Super Shinobi" (nur fürs Mega Drive erhältlich) erscheint in Kürze "Cyber Shinobi" für das Master System.

Ein gut verhüllter Ninja (das Vermummungsverbot interessiert ihn anscheinend nicht) springt und kämpft sich seinen Weg gegen allerlei Gesindel frei. Zu Beginn hat er noch ein kurzes und recht schmächtiges Schwert, das bei den Feinden allenfalls für einen Lachanfall statt ein paar zünftige Stiche sorgt. Die logische Konsequenz: Am Wegrand liegen gut sichtbar Kisten, die nach einem zarten Fußtritt ihren Inhalt preisgeben. Wer sich öfters mit diesen "Power-Ups" eindeckt, der baut sich im Lauf der Zeit einen ordentlichen Säbel zusammen. Außerdem findet man weitere Extras, die gegen bestimmte Feinde sehr nützlich sind. Wurfgeschosse, mit denen man weit entfernte Fieslinge bequem erledigt und Bomben, die im Bogen geworfen werden, sind in geringen Stückzahlen verfügbar.

Damit Ihr Euch auch keiner Auseinandersetzung mit dem Feind entzieht, darf man eine Szene erst verlassen, sobald alle Gegner beseitigt wurden. Währenddessen wird fleißig in alle Richtungen gescrollt. Die gesamte Ninja-Hatz erstreckt sich über etliche Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. *mg*



Langsam werde ich sauer. Was bilden sich die Sega-Programmierer eigentlich ein, so einen Quatsch zusammenzuschustern? Shinobi war ein prima Spiel für das Master System, der Nachfolger ist nur ein schäbiger Abklatsch. Technisch grausam (alles auf dem Bildschirm ruckt erbarmungswürdig), grafisch schlicht und spielerisch dürftig. Nur mit viel gutem Willen kämpft man sich Bild für Bild voran. Theoretisch ist es zwar machbar, sich für einige Szenen eine Taktik auszudenken, wie man unbeschadet voran kommt, doch mein Geduldsfaden riß schon nach wenigen Minuten. Das hat Shinobi nicht verdient

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 26%

Grafik: 21% | Sound: 38% | Schwierigkeit: mittel

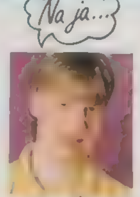
BOOT IN NOT

Sea Fighter

Nachdem der Weltraum schon so oft als Szenario für zünftige Ballerspiele hergenommen wurde, ist Sega diesmal auf Tauchstation gegangen. Statt eines Raumschiffes ballert nun ein U-Boot, statt fantasievollen Aliens greifen tuckernde Schifflein an. Am altbewährten Horizonal-Scrolling (mit eingeschränkter Ausweichmöglichkeit nach oben und unten) hat man allerdings festgehalten.

Euer schickes U-Boot kann von Haus aus eine Rakete nach vorne abfeuern. Außerdem verläßt auf Knopfdruck ein weiteres Geschoß den schwimmenden Metallsarg und fliegt zunächst nach schräg oben, ehe es bogenförmig nach unten abfällt. Diese Waffe ist recht praktisch, da Ihr sowohl von oben (böse Schiffe werfen Bomben ab), als auch von unten (hinterhältige Luftblasen steigen unaufhaltsam nach oben) attackiert werdet. Bestimmte Feinde setzen Kapseln ab, die für eine höhere Schußfrequenz und mehr Wendigkeit stehen. Nach einer gewissen Zeit trefft Ihr auf eine respektable Unterwasserstation, die Ihr meist an verschiedenen Punkten öfters treffen müßt, ehe sie krachend in Explosionswolken gehüllt zusammenbricht. Zu lange darf man sich über diesen Erfolg allerdings nicht freuen, denn der nächste Level kommt bestimmt.

Wenn Euer letztes U-Boot auf dem Meeresgrund liegt, dürft Ihr dank Continue-Modus weiterblubbern. *mg*



Krankenstation an Brücke: Patient auf dem Weg der Besserung. Lage weiter ernst. Nüchtern ausgedrückt bedeutet dieses ärztliche Bulletin: Technisch haben die Sega-Programmierer etwas zugelegt (das Scrolling ruckt tatsächlich nicht), spielerisch erneut eine mittlere Katastrophe fabriziert. Schon vor gut acht Jahren auf dem VC 20 gab es nur wenige Titel, die ähnlich langweilig waren. Unten eine Luftblase, rechts ein U-Boot, oben ein Schiff, links eine Rakete — mir fällt vor Aufregung gleich das Joypad aus der Hand. Extrawaffen gibt's ebenfalls so gut wie keine. Einziger Lichtblick ist die schicke Grafik



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 46%

Grafik: 60% | Sound: 52% | Schwierigkeit: leicht

3D OHNE GUTE FEE

Burning Force



In bester "Space Harrier"-Manier ballert man sich durch sechs dreidimensionale Levels. Diese sind jeweils in vier Abschnitte unterteilt. In den ersten beiden Szenen darf man nur nach rechts und links lenken; erst nach einer kurzen Zwischenlandung vor dem dritten Abschnitt kann auch nach oben und unten ausgewichen werden. Das ist bitter nötig, denn hier nähert sich ein mächtig großer Koloß, der an mehreren Stellen getroffen werden will. Danach folgt eine erholsame Bonusrunde, ehe der nächste Level im gleichen Strickmuster mit neuer Grafik wartet. Leider kann "Burning Force" weder technisch noch spielerisch überzeugen. Die 3D-Grafik ist nicht allzu geschmeidig und hinkt meilenweit hinter "Afterburner" auf der PC-Engine zurück. Diverse Extras (meist Waffen) versüßen zwar den etwas hektischen Action-Alltag, retten das Modul allerdings nur vor dem Absacken in unterdurchschnittliche Gefilde. Insgesamt macht das Spiel einen etwas schlampigen Eindruck — der letzte Feinschliff fehlt. *mg*



Schön gezeichnet, aber nur mittelmäßig animiert

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

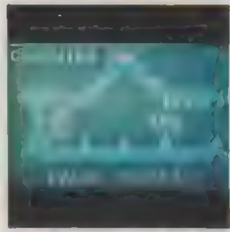
MEGA DRIVE		51 %
Grafik: 59 %	Sound: 51 %	Schwierigkeit: mittel

VOLLGESCHLEIMT

Slime World



Zu einem Action-Adventure der ekelhaft-schönen Natur lädt Epyx' "Slime World" ein. Die Handlung spielt in den Katakomben eines fernen Planeten, die vor Schleim nur so triefen. Um diese allgegenwärtige grüne Masse sollte der wackere Held einen weiten Bogen machen. Da dies machmal nicht so einfach ist, liegen in den verwinkelten Gängen allerlei Hilfsmittel herum. Zeitlich begrenzte Schleimschutzschilder, diverse Waffen und ein Jetpack zum Fliegen erweisen sich als sehr wertvoll. Außerdem darf man jederzeit eine Übersichtskarte des Höhlensystems abrufen, die allerdings nur die Gänge verzeichnet, die man bereits erkundet hat. Insgesamt gibt es sechs ziemlich große und frei anwählbare Irrgärten. Gescrollt wird brav in acht Richtungen. Dank der reichhaltigen Extras zählt Slime World klar zu den besseren Lynx-Spielen. Die Grafik ist richtig schön schaurig und herrlich schleimig. Ab zwei Mitspielern aufwärts (bis zu acht dürfen mitmachen) wird Slime World zu einem grandiosen Action-Spaß. Doch auch alleine bekommt man viel Action und Abwechslung (inklusive Paßwortsystem) geboten. *mg*



Ohne Karte ist man in den Höhlensystemen verloren (Lynx).

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		71 %
Grafik: 77 %	Sound: 63 %	Schwierigkeit: mittel



Die gefräßige Schlange Rattle auf der Suche nach Nahrung (NES)



Das Autorennen ist eine der drei Disziplinen (NES)

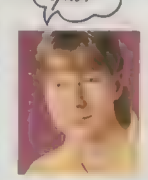
FESTSCHMAUS

Rattle N Roll

Das englische Programmierteam Rare, von dem u.a. die Hits "R.C. Pro-Am" und "Wizards & Warriors" stammen, haben ihr neuestes Werk fertig. Diesmal zäumen sie das Spielepferd von der heiteren Seite auf: Die beiden Schlangen Rattle und Roll kurven duch elf Levels und müssen sich von allerlei bunten Pillen ernähren. Das Spielfeld wird bei "Snake Rattle N Roll" von schräg oben gezeigt und scrollt gekonnt in alle Richtungen.

Zu Beginn besteht Eure Schlange nur aus dem Kopf. Mit jeder Pille, die man verspeist, wächst der Schwanz ein kleines Stückchen. Hat er eine bestimmte Länge erreicht, darf der Level verlassen werden. Um an die wertvollen Pillen zu kommen, muß man unter Kanaldeckeln nachschauen oder sich vor pillenspendenden Automaten postieren. Natürlich treiben sich auch Plagegeister herum, die es auf Euch abgesehen haben. Wie praktisch, daß per Knopfdruck die Zunge der Schlange herausschnellt. Berührt sie einen Feind, verkrümelt sich dieser netterweise. Außerdem wird fleißig gehüpft, um Abgründe oder Hindernisse zu überwinden. Gelegentlich erscheinen auch Extras, die für eine längere Zunge, mehr Beweglichkeit, Unverwundbarkeit oder eine Extraschlange sorgen. Doch Vorsicht, ab und zu mischt ein Negativextra dazwischen. Auf Wunsch dürfen zwei Schlangen (also Spieler) gleichzeitig antreten. *mg*

Gut!



Auf Rare kann man sich verlassen. Snake Rattle N Roll ist zwar kein Ausnahmemodul wie R.C. Pro-Am, aber ein extrem putziges und originelles Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie. Besonders amüsant der Zwei-Spieler-Modus — ein Mordsspaß für jung und alt. Dank den stimmigen Extras und der Liebe zum Detail bei der Grafik sammelt das Modul weiter eifrig Punkte Die Animation der Schlange, wenn sie eine Pille verspeist und danach zwei Knochenteile wieder ausspuckt, ist einfach köstlich Wem bei den Adjektiven "lieb" und "nett" nicht gleich das Joypad aus den Fingern gleitet, der sollte reinschauen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

NES 73%

Grafik: 71% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

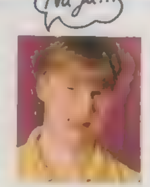
DREIK(R)AMPF

The Adventures of Bayou Billy

Wenn's nach Konami geht, dann ist ein neuer Superstar à la "Indiana Jones" geboren. In Personalunion mit dem Titelhelden Bayou Billy müßt Ihr ein Abenteuer meistern, das aus drei gänzlich verschiedenen Etappen besteht. Zunächst sind in "The Adventures of Bayou Billy" Eure Ausweich- und Hauzu-Fähigkeiten gefragt. Mit Messer, Pistole oder Peitsche (so ein Zufall) bewaffnet, weicht Ihr hungrigen Krokodilen aus und kloppt Euch mit schlagkräftigen Gegnern. Das Urwaldszenario scrollt dabei gemütlich horizontal vorbei. Danach wird im besten "Operation sowieso"-Stil auf Hubschrauber und andere Vehikel geballert. Wer will, der darf sogar seinen Zapper dazu verwenden; mit dem Joypad geht's allerdings auch. Schließlich schnappt sich Bayou Billy einen Wagen und zettelt eine rasante Verfolgungsjagd an.

In insgesamt neun Spielstufen wechseln sich diese drei Abenteuerdisziplinen regelmäßig ab. Damit man nicht unvorbereitet ins Gefecht zieht, darf jede Etappe vorher geübt werden, ehe der Ernst des Lebens beginnt. Außerdem könnt Ihr bis zu fünfmal den Continue-Modus in Anspruch nehmen. *mg*

Na ja...



Der Actionmix aus drei verschiedenen Spieletypen ist so ziemlich in die Hose gegangen Der Schmalspur-Indy kann in keiner Etappe seines öden Abenteuers überzeugen: Dreimal Durchschnitt bleibt halt Durchschnitt. Im Vergleich zu den anderen prima Konami-Neuheiten (man erinnere sich an das fantastische "Probotector") fällt Bayou Billy deutlich ab. Grafik und Musik passen sich dem Niveau des Spieles an und pendeln sich auf "gerade-noch-Mittelmaß" ein. Hoffentlich leisten sich die Konami-Programmierer, die bis jetzt ein Garant für überwiegend gute Programme waren, keinen weiteren Ausrutscher.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 120 Mark

NES 42%

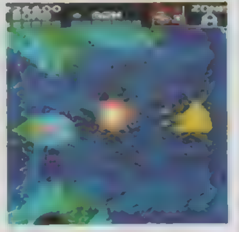
Grafik: 53% Sound: 41% Schwierigkeit: mittel

EIN FALL FÜR ZWEI

Super Darius



Bislang durften sich nur die wenigen CD-ROM-Besitzer an dem famosen Ballerspiel "Super Darius" für die PC-Engine erfreuen. NEC Avenue hatte endlich ein Einsehen und veröffentlichte eine Modulversion von Taitos Arcade-Hit. Dabei wurden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Das Modul läuft sowohl auf der PC Engine als auch auf der Super Grafx und nützt deren verbesserte Technik aus. Die Folge: Auf der Super Grafx bleibt man von Geflacker komplett verschont, während die PC-Engine-Fans bei einigen Endmonstern mit ein bißchen Sprite-Flackern leben müssen. Spielerisch besteht dagegen absolut kein Unterschied. Gegenüber der CD-ROM-Version fallen allerdings zwei Sachen auf: Zum einen erklingt natürlich keine Digi-Musik (ist halb so schlimm) und zum anderen fehlen aus Speicherplatzgründen ein paar



6 MBit statt 650 MByte: Super Darius hat's überstanden

Endgegner (führt zur Abwertung). Davon abgesehen entspricht die Modulversion bis ins letzte Detail dem CD-ROM-Vorbild – inklusive allen 26 Levels. Super Darius ist nach wie vor eines der packendsten und grafisch schönsten Ballerspiele für die PC-Engine. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

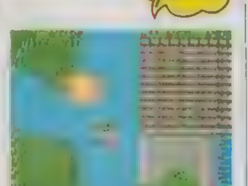
PC-ENGINE		80%
Grafik: 77%	Sound: 68%	Schwierigkeit: mittel

HIT HARDER

Die Hard

Geht so

Während Bruce Willis alias John McLane zur Zeit im zweiten Teil des Kinoknüllers "Stirb Langsam" wieder mal mit bösen Wichten aufräumt, gibt es jetzt das Programm zum ersten Film auch für die PC-Engine. Allerdings hat "Die Hard" für die Konsole nichts mehr mit der Computer-Katastrophenversion zu tun. Ihr steuert per Joypad John McLane durch ein gutes halbes Dutzend actionhaltiger Levels. Im Gegensatz zum Film startet Ihr in einem Wald und müßt Euch zum von Terroristen besetzten Hochhaus vorarbeiten. Aus der Vogelperspektive müßt Ihr nun mit blanker Faust oder eingesammelter Waffe fiese Angreifer umnieten. Zusätzlich muß in einem bestimmten Zeitlimit der Ausgang zum nächsten Level gefunden werden. Um Euch besser zur Wehr zu setzen, könnt Ihr Extrawaffen aufsammeln,



Willis geht baden (PC-Engine)

deren Munition aber beschränkt ist.

Spielerisch und grafisch ist "Die Hard" eine recht durchschnittliche Ballerei, die vor allem Kartenzeichner anspricht. Man schlägt sich durch die verwinkelten Gänge, pustet das eine oder andere Sprite um, sammelt ein paar Extras und verdrückt sich in den nächsten Level. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Nihan Bussan, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		52%
Grafik: 51%	Sound: 48%	Schwierigkeit: mittel



Dicke Reifen, nichts dahinter: Bigfoot auf Tour (NES)

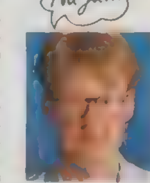
GIB GUMMI

Bigfoot

Ein "Bigfoot" ist nicht etwa jemand mit Schuhgröße 49, sondern ein in den USA besonders beliebtes Rennvehikel.

Man stelle sich einen ganz normalen Transporter mit riesigen Treckerreifen vor, angetrieben von einem Motor mit mehreren hundert Pferdestärken. Diese Ungetüme rasen über Rennstrecken, die mit Hügeln, Schlammlöchern und diversen anderen Hindernissen gespickt sind. Sie walzen alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. In Bigfoot nehmen wir als Fahrer an diesen Rennen teil, wobei wir entweder gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten können. Aus der Vogelperspektive steuern wir unser Gefährt über die Hindernisstrecke. Unterwegs sammeln wir Gegenstände auf, die unsere Panzerung verbessern, für mehr Sprungkraft sorgen oder automatisch alle Motorschäden reparieren. Der Sieger erhält eine Geldprämie, mit der er größere Reifen, mehr PS oder bessere Stoßdämpfer kaufen kann. Neben den normalen Rennen warten noch verschiedene Sonderprüfungen auf Euch. Unser Bigfoot muß gewaltige Gewichte ziehen, steile Berge erklimmen und möglichst viele Autowracks plattwalzen: Ausgiebiges Steuerkreuzrütteln ist angesagt, damit das Maschinchen auf Touren kommt. Bei diesen Sonderprüfungen ist der Bildschirm zweigeteilt und zeigt den Gegenspieler und das eigene Gefährt von der Seite. *vw*

Na ja...



Der gute Bigfoot strapaziert nicht etwa die Füße, sondern geht gewaltig auf die Daumen. Das Rütteln am Steuerkreuz ist eine ganz schöne Schinderei, und spätestens nach der dritten Sonderprüfung braucht die Hornhaut eine Erholungspause. Zum Glück sind die "normalen" Rennen weniger strapaziös: Hier hat man auf eine konventionelle Links-rechts-Steuerung' zurückgegriffen. Die vielen Extras, die man auf den Strecken einsammeln kann bringen ein taktisches Element ins Spiel. Bigfoot ist ganz witzig, aber die Steuerung verleidet einem so ziemlich alles. Nur für Fahrer mit Stahlfingern.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		48 %
Grafik: 61 %	Sound: 54 %	Schwierigkeit: mittel



Richter kommt, die Lebensenergie geht (Nintendo)

MUSKELMURKS

Total Recall

Härteste Action bot der letzte Schwarzenegger-Film "Total Recall", ausgefeilte Computerspiele sind die Domäne des amerikanischen Programmierteams "Interplay". Kombiniert ergibt das das neueste Akklaim-Modul fürs Entertainment System, in dem der Spieler die Abenteuer des von finsteren Mächten gehetzten Muskelprotzes Douglas Quaid recht genau nachspielen darf. In der ersten Hälfte des Spieles gilt es, das Schwarzenegger-Sprite prügelnd durch die futuristische Großstadt (scrollt von links nach rechts) heim ins eigene Appartment zu führen. In beinahe jeder Mülltonne lauert ein Pistolero, bärtige Wichte versuchen den Helden in schäbige Seitengassen zu locken, ganze Schlägersturmtrupps springen reihenweise aus den Fenstern verschiedener Häuser. Hier kann Quaid aber auch Waffen, Extraleben und Energiebehälter sammeln. Zu Hause erwartet den Spieler dann die Angetraute. Statt der obligatorischen Bratpfanne schwingt sie eine schwere Magnum....

Wirklich furchterregend ist das personifizierte Zeitlimit, das unscheinbare Richter-Sprite: Holt dieser (gemeinerweise unverwundbare) Bösewicht den Spieler ein, wird nicht's aus dem Trip zum roten Planeten Mars. Dort gibt es neben weiteren Lauf-, Sammel- und Prügelsequenzen für Ballerfreunde auch eine Jagd über die rote Marslandschaft im waffenstarrenden Raumschiff. *wi*

Na ja...

Warum ist Quiad so dumm, sich von jedem dahergelaufenen Bösewicht vom rechten Weg abbringen und in dunkle Seitengassen locken zu lassen? Vor allem, wenn ihm diese außer einer langweiligen Prügelei nichts zu bieten haben? Diese Sequenzen hätten erst gar nicht programmiert werden sollen, zudem sie der Spieler (hat er den Bogen ersteinmal raus) sowieso mit einem Sprung umgeht. Ansonsten muten weite Teile an wie ein grafisch stark abgespecktes "Double Dragon". Auch in Sachen Fairneß und Spielbarkeit müssen die Programmierprofis von Interplay von ihren japanischen Kollegen noch einiges lernen

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		39 %
Grafik: 46 %	Sound: 41 %	Schwierigkeit: mittel

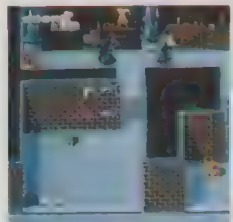
STRUMPFHOSE IM LABYRINTH

Batman



Die Programmierer bei Sunsoft sind besonders kreative Kerlchen. Für die Videospielsysteme haben sie Programme zum Comic- und Kinohelden "Batman" geschrieben und spielerisch sind alle drei Titel grundverschieden. Für den Game Boy wurde eine prima Mischung aus Jump-and-Run und Action abgeliefert, die Mega Drive-Version bot Action pur mit Zweikampfeinlagen. Völlig aus der Art geschlagen ist das neue Batman-Modul für die PC-Engine. Es entpuppt sich als eine Art Labyrinthspiel, bei der Batman pro Level eine bestimmte Anzahl von Gegenständen finden muß. In den immer größer werdenden Labyrinthen stecken auch diverse Bösewichter. Batman kann sie durch einen Treffer einige Sekunden lang lähmen und während dieser Betäubung wegboxen, doch weggefegte Gegner erscheinen wenige Sekunden später wieder. Nach jedem geschafften Level könnt Ihr Euch ein Paßwort notieren.

Das Spielprinzip ist einfach und nicht gänzlich ohne Reiz, aber ab dem achten Level wird's nahezu unmöglich schwer. Außerdem geht die Abwechslung gegen Null. *hl*



Flattermann auf Abwegen (PC-Engine)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		**47 %**
Grafik: 52 %	Sound: 41 %	Schwierigkeit: mittel

VERGISS ES

Fire & Forget II

Auch wenn die Anleitung satte 42 Seiten hat: "Fire & Forget II" ist ein äußerst schlichtes Actionspiel. Der Spieler steuert ein Auto auf einer Straße. Hat der Wagen eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht, kann er abheben und läßt sich in bester "Space Harrier"-Manier frei über den Bildschirm steuern. Natürlich ist man nicht alleine auf der Straße. Ab und an kommt ein Gegner angeflogen, den man mit der Bordkanone treffen muß.

Leider kommen die gegnerischen Sprites in einer abartigen Geschwindigkeit auf einen zugeprescht, so daß man kaum reagieren kann. Wenn man die Steuerung losläßt, fährt das eigene Sprite interessanterweise die Strecke von selbst — spielerisch nicht gerade ein brillanter Gedanke. Düster auch die Langzeitmotivation: Die Grafik bleibt eintönig, die Action bleibt eintönig, der Sound bleibt eintönig. Auch auf dem Master System ist Fire & Forget II (die Computer-Versionen sind ebenso dröge) keine Glanzleistung, derart zäh, daß man nach fünf Minuten das Joypad wirft. *al*



Kleines Auto will nach Hause (Master System)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		**25 %**
Grafik: 42 %	Sound: 34 %	Schwierigkeit: mittel



Pralle Fantasypracht auf Streichholzschachtelgröße (Game Boy)

BATTERIE-BOLIDE

Final Fantasy Legend

Daß der kleine Game Boy nicht nur für fesche Actionspiele oder haarige Denkspiele gut ist, beweist das erste englischsprachige Rollenspiel "The Final Fantasy Legend". In einem fernen Märchenland steht ein eigenartiger riesiger Turm, der angeblich direkt ins Paradies führen soll. Mit einer vierköpfigen Spielfigurengruppe dürft Ihr Euch daran machen, dieses Geheimnis zu lösen. Um Eure Wunschtruppe zusammenzubasteln, stehen Euch drei verschiedene Rassen zur Verfügung. Zum einen gibt's ganz normale Menschen, die besonders gut draufhauen und viele Gegenstände schleppen können. Außerdem gibt es die Mutanten, die im Laufe ihrer Karriere magische Fähigkeiten entwickeln. Zusätzlich dürft Ihr aus unterschiedlichen Monstern Kompagnons wählen.

Neben dem fast 20 Stockwerke hohen Turm, gibt es noch vier große Kontinente und ein gutes Dutzend Dungeons, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In jedem der einzelnen Länder wartet eine spezielle Aufgabe und ein böser Herrscher auf Euch. Habt Ihr den Auftrag (z.B. Befreien einer Prinzessin, oder das Ausschalten einer finsteren Piratenbande) und den Finsterling erledigt, bekommt Ihr einen Schlüssel, mit dem man weiter den Turm emporklettern kann. Insgesamt kann dank der im Modul eingebauten Batterie ein Spielstand gespeichert werden. *mh*

Super!

Auf so was habe ich lange gewartet — ein Rollenspiel zum Mitnehmen. Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles in dieses winzige Modul gequetscht haben. "Final Fantasy Legend" fährt mit Features auf, die man normalerweise nur von "ausgewachsenen" Rollenspielen auf großen Computern kennt. Allein die rund 170 verschiedenen und grafisch animierten Monster stehen in ihrer Qualität beispielsweise einem "Bard's Tale" kaum nach. Das schnuckelige Kampfsystem wartet zwar nicht mit der taktischen Raffinesse eines AD&D-Spiels auf, aber das fällt hier glücklicherweise kaum ins Gewicht.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 73% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel

JO
DIE



Jeder Computerspieler hat seinen persönlichen Liebling; sein ganz spezielles Handwerkszeug, auf das er Stein und Bein schwört. Natürlich ist er auch nur mit diesem Spitzenprodukt in der Lage, den höchsten Highscore zu knacken oder den Kampfjet sicher durch alle Gefahren zu steuern. Die Rede ist natürlich vom Joystick, dem wichtigsten Zubehörteil jedes Computer- und Videospielsystems.

Was wären wir nur ohne dieses unermüdliche Steuergerät? Das mühsam mit unzähligen Extrawaffen ausgerüstete Raumschiff würde hilflos durch das All trudeln, jeder noch so heiße Rennwagen die Leitplanken küssen und das Lieblingssprite von Plattform zu Plattform taumeln. Keine Frage also: Ein Joystick muß her, und zwar der beste!

Jetzt wird die Sache allerdings kompliziert; die Angebotsfülle ist in letzter Zeit so unüberschaubar geworden, daß die Suche nach einem brauchbaren Gerät, der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleicht. Das Angebot reicht von Steuerknüppeln mit morschen Blattfederschaltern und brüchigen Plastikgelenken, bis zu technisch aufgemotzten Edelgeräten mit ermüdungsfreien Mikroschaltern, diversen Stoppuhren und Edelstahlschäften. Es gibt Joysticks, die mit ergonomisch gestalteten Griffstücken aufwarten; bei anderen ist der Steuerknüppel so fitzelig, daß selbst die Patschhandchen des kleinen Bruders keinen Halt finden. Es gibt Joysticks mit zwei, drei, vier oder sechs Feuerknöpfen, mit Feuerknöpfen in der Grundplatte oder im Griffstück. Man sieht, für Verwirrung ist ausreichend gesorgt, will man den für seine Zwecke optimalen Joystick finden.

Was nutzt es, wenn sich das Billiggerät (Made in Taiwan) schon nach dem ersten Endgegner in seine Bestandteile auflöst. In der folgenden Marktübersicht haben wir besonders auf zwei Kriterien Wert gelegt: Wie präzise und leichtgängig ist die Steuerung, und wie exakt und ermüdungsfrei lassen sich die Feuerknöpfe bedienen? Die daraus resultierende Gesamtwertung wird Euch sicher bei dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Kauf Eures Joysticks helfen *wi/vw*

Wer sich im Joystick-Angebot zurechtfinden will, braucht detektivisches Gespür oder unsere Marktübersicht, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

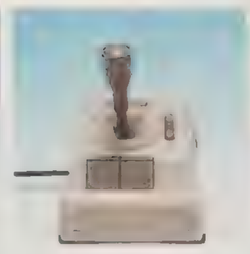
YSTICKS
QUAL DER WAHL



SG/Ni-5

Die Jet Fighter Versionen für Mega Drive (SG Fighter) und NES (Ni-5) gleichen ihrem Vorbild bis zu den Saugnäpfen. Der SG besitzt zudem winzige Hebelchen für Zeitlupe, Dauerfeuer, Start und die dritte Feuertaste; ob Pad- und Powerstick- verwöhnte Spieler sich damit abspeisen lassen, ist fraglich. Ähnliches gilt für den Ni-5: Beide Sticks sind (trotz LED-Lämpchen) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads. *wi*

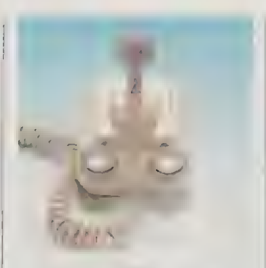
Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Na ja



Quick Shot 113

Einer der besten PC-Joysticks auf dem Markt. Der Quick Shot 113 liegt sehr gut in der Hand. Alle Bedienungselemente sind ermüdungsfrei zu hand haben. Benutzt man ihn als Tischgerät, dann sorgen die großen Saugnäpfe für sicheren Halt. Die Feuerknöpfe sind leichtgängig, der Griff liegt gut in der Hand und die Steuerung ist präzise. Das robuste Gerät sei, auch aufgrund seines niedrigen Preises, allen PC-Besitzern empfohlen. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 40 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Pro

Auf den "klassischen" Competition müssen jetzt auch PC-Spieler nicht mehr verzichten. In hübschen grau weiß-Tönen gehalten bietet dieser digitale Joystick, was der große Name verspricht: ein preiswertes und zuverlässiges Steuergerät ohne Schnickschnack, leider auch ohne Dauerfeuer. Das Spiralkabel ist eine gute Idee: Maximal kann es auf 1,5 Meter "gestreckt" werden, ruht der Stick, rollt es sich jedoch auf Winzlänge zusammen. *wi*

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 50 Mark
Steuerung: sehr gut
Feuertasten: gut
POWER WERTUNG:
gut



Infrared

Der Infrared ist das Richtige für Leute, die Kabelsalat am "Arbeitsplatz" nicht ausstehen können. Bis zu zehn Meter könnt Ihr Euch vom Computer entfernen (allerdings braucht Ihr dann ein Fernglas, um noch etwas auf dem Bildschirm zu erkennen). Der Infrared liegt gut in der Hand und an die kleine, aber präzise Steuerung gewöhnt man sich recht schnell. Der Feuerknopf ist weniger gelungen. Leider hat der Komfort auch seinen Preis. *vw*

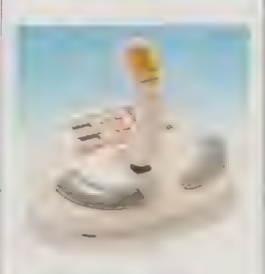
Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Turbo

Der unscheinbare Turbo von Quickjoy steht bombensicher mit seinen Saugnäpfen auf der Tischplatte. Obwohl auch bei ihm die Feuerknöpfe im Griff integriert sind, kann man ohne Ermüdungserscheinungen die Laser sprechen lassen. Die Steuerung hätte etwas genauer ausfallen können, reicht dem Durchschnittsspieler aber vollkommen. Ein billiger Joystick ohne viel Schnickschnack, der trotzdem sein Geld wert ist. Fazit: für Anspruchslose. *vw*

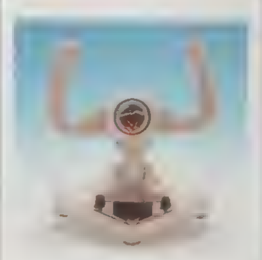
Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so



Megaboard

Das riesige Megaboard ist ein prima Resonanzkörper. Eigentlich sollten der Packung gleich ein paar Ohrenschützer beiliegen: Die Feuerknöpfe machen bei Benutzung einen solchen Lärm, daß man den Sound des Spiels getrost abstellen kann. Da auch die Steuerung zu wünschen übrig läßt, kann man leider nur vom Kauf abraten. Da nützen auch die beiden Stoppuhren wenig, mit denen man sich seine Rundenzeit anzeigen lassen kann. *vw*

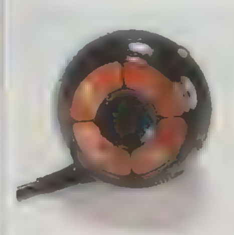
Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Zoomer

Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Der Zoomer ist etwas für Leute, die ihre Simulationen auf dem PC besonders authentisch fliegen wollen. Ist die Steuerung richtig kalibriert, kommt das echte Fluggefühl auf. Leider sind die Feuertasten eine Qual; nach spätestens fünf Minuten fällt der Daumen ab. Man sollte es sich reiflich überlegen, ob man so eine große Investition tätigt. Computer-Piloten sollten probespielen. *vw*

Hersteller: Beeshu
Zirka-Preis: 170 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Warp I

Für Leute mit dem Hang zu futuristischem Spielzeug: Der "Warp" verzichtet ganz auf mechanische Steuerungselemente, alle Befehle werden über Sensorplatten eingegeben. Daß heißt aber leider nicht, daß die Steuerung dadurch besonders exakt wird. Im Eifer des Gefechts verrutschen unweigerlich die Finger und das Sprite donnert in das nächste Hindernis. Die Feuerknöpfe haben Erbsengröße. Ein "Wunderwerk" der Technik, auf das man verzichten kann. *vw*

Hersteller: Electronic Research
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Top Star

Um das klobige Chassis einigermaßen sicher im Griff zu haben, braucht man schon riesige Hände, die Saugnäpfe sind dazu allein nicht in der Lage. Die Steuerung extrem schwammig, die Feuerknöpfe schwergängig: Der Top Star macht auf Dauer wenig Spaß. Schade, ist er doch ansonsten ein grundsolides Gerät und zeigt auch bei ruppigster Behandlung keine Abnützungserscheinungen. Leider nicht empfehlenswert. Nur für Rauhbeine ohne Ansprüche. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Naja
POWER-WERTUNG:
Naja



Supercharger

Eines der wenigen Geräte, das man auch problemlos in der Hand halten kann, ohne sich die Finger zu brechen. Leider sucht man hier die Feuerknöpfe im Chassis vergebens und muß sich mit Knöpfen im Griff begnügen, die etwas unhandlich sind. Außerdem läßt die Verarbeitung zu wünschen übrig: Nach etwas härterem Testeinsatz war schon ein beängstigendes Knirschen zu vernehmen. Nichts für heiße Gefechte im Weltraum. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 25 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Quick Shot PC

Der analoge Joystick der Firma Boeder ist ein standhafter Bursche. Seine Saugnäpfe sorgen auch in der Hitze des Gefechts für bombensicheren Halt. Der ergonomische Griff ermöglicht ermüdungsfreies "Arbeiten". Leider sind die beiden im Griff integrierten Feuerknöpfe etwas unglücklich angeordnet und konnten auf Dauer nicht überzeugen. Die Steuerung ist erfreulich exakt. Trotzdem ein brauchbares Gerät für einen MS DOS Rechner. *vw*

Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Star

Optisch und technisch leicht verändert, geht einer der zuverlässigsten Joysticks aller Zeiten ins neue Jahrzehnt. Alle Funktionen werden von Mikroschaltern präzise ausgeführt, das bisher schmählich vernachlässigte Dauerfeuer findet sich beim Star in Form von zwei zusätzlichen Feuertasten. Ein extralanges Kabel rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. Den Star gibt es für alle gängigen Konsolen- und Computertypen. *wi*

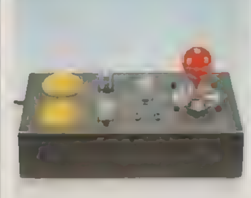
Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 40 — 80 Mark
Feuerknöpfe: sehr gut
Steuerung: sehr gut
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Jet Fighter

Quickjoys Pilotenstick mit vier Sockeln und Saugnäpfen stellt man zum sicheren Spielen am besten auf den Tisch. In der Hand liegt er nicht besonders gut, die Anordnung der beiden Feuerknöpfe (an der Basis gibt's keine) läßt längeres, schnelles Feuern außerdem kaum zu. Wer Krämpfe in Daumen oder Zeigefinger vermeiden möchte, sollte aufs eingebaute Dauerfeuer zurück- oder gleich zu einem anderen Joystick greifen. *wi*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER WERTUNG:
Na ja



Multi-Function

Direkt aus der Spielhalle scheint dieses robuste Joyboard zu kommen. Der klassische Kugel-Stick bewegt sich angenehm weich, ist jedoch ausgedehnten Schlachten nicht unbedingt gewachsen. Die Feuerknöpfe sind recht schwergängig, zudem sitzen beide auf der linken Seite, so daß der Tester Schwierigkeiten hatte, sein wildes Geballere längere Zeit aufrechtzuerhalten. Mit dem stufenlos einstellbaren Dauerfeuer löst sich das Problem jedoch von selbst. *wi*

Hersteller: Micro Händler
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Naja
Steuerung: Geht so
POWER WERTUNG:
Geht so



Mega Control Pad

Das schönste Pad, das es momentan für eine Konsole zu kaufen gibt, liegt serienmäßig jedem Mega Drive bei. Mit dem Steuerkreuz lenkt man das eigene Raumschiff selbst durch Alptraum-Module wie "Hellfire" hindurch. Die drei Feuerknöpfe sind klein, aber fein und leichtgängig. Das Pad läßt sich auch an jeden Commodore oder Atari problemlos anschließen, zum Kauf kann nur geraten werden. *wi*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



PI-PD 001

Welcher PC-Engine-Besitzer weiß schon, daß das treue Joypad auf den Namen PI-PD 001 hört? Das Äußere dieser Steuereinheit ist weit weniger ungewöhnlich: Wie beim NES-Pad liegen zwei leichtgängige Feuertasten auf der linken, ein präzises Steuerkreuz auf der rechten Seite des Pads. Dazwischen findet man die Gummiknöpfe für Select und Run. Das Pad liegt prima in der Hand und erträgt auch brutalste Marathonspielsitzungen ohne Probleme. *wi*

Hersteller: NEC
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Control Pad

Jeder Master System Besitzer dürfte sich schon über das wabblige Steuerquadrat des Schokoriegel großen Joypads geärgert haben. Scheinbar aus schlechtem Gewissen legte Sega serienmäßig einen mickrigen, aufschraubbaren Plastik-Stick bei, der die Manövrierfähigkeit des eigenen Sprites jedoch um keinen Deut verbessern konnte. Die Feuerknöpfe sind hingegen besser als die des Alternativgeräts "Control Stick". *wi*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Na ja
POWER WERTUNG:
Geht So



Control Stick

Wem das Sega Control Pad nicht gefällt, dem mag vielleicht dieser ungewöhnlich geformte Stick/Pad-Hybrid zusagen. Der Control Stick läßt sich gut in der Hand halten, findet aber auch als Mini-Board (ohne Saugfüße) auf jedem Tisch Halt. Die Feuerknöpfe sind eine Spur zu klein geraten und ungünstigerweise beide auf der linken Seite der Basis angebracht. Am Stick selbst gibt's jedoch nichts zu nörgeln. *wi*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Geht so



NES Pad

Wer sich das Entertainment System von Nintendo zulegt, kommt in den Genuß eines anständigen Joypads. Die beiden Feuerknöpfe sind klein, aber schön leichtgängig, die "Radiergummi"-Schalter für Start und Select erreicht man auch während eines Spiels problemlos. Vorbildlich ist das Steuerkreuz, auf das selbst hartnäckigste Spieler in Sachen Präzision und Stabilität vertrauen können. Spart Euch die Mark für einen Alternativstick. *wi*

Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: liegt dem NES bei
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Superboard

Super ist an diesem Board eigentlich nur die Anzahl der Feuerknöpfe: Links zwei, rechts zwei und zwei am Stick. Wer da noch danebengreift, ist selber schuld. Leider ist die Steuerung, wie bei vielen Quickjoy-Geräten, nicht besonders präzise, die zahlreichen Knöpfe sind durch die Bank schwergängig und die digitale Stoppuhr vollkommen überflüssig. Ein klappriger Platzschlucker, für den man nicht zum Geldbeutel greifen sollte. *wi*

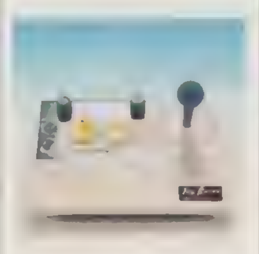
Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Geht So
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Geht So



N-Pro

Für das NES gibt's Quickjoy's Superboard (mit LED-Anzeige statt Digitaluhr) unter dem Namen N-Pro. Die Select-Taste, bei vielen Spielen als zusätzliche Feuer- oder Funktionstaste genutzt, wurde beim N-Pro dummerweise zum Schalter; das schränkt das Gerät im Nutzen von vornherein ein. Da die Nintendo-Konsole standardmäßig ein wirklich gutes Joypad besitzt, dürfte dieses Gerät für "ernsthafte" Nintendo-Spieler kaum interessant sein. *wi*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Na ja



Joy Board JB 2

"Ich wär so gern ein großes Joyboard und bin doch nur ein kleines" — das JB 2 ist ein bißchen mickrig in Gewicht und Abmessungen. Wer damit zurechtkommt, kauft ein brauchbares Gerät. Die Steuerung ist sehr weich und angenehm und der kleine Stick liegt gut in der Hand. Die Feuerknöpfe sind gut plaziert, aber leider etwas schwergängig. Das JB 2 ist eine preiswerte Alternative zu den vielfach teureren Joyboards. Ihr solltet einmal testspielen. *vw*

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



XE-1

Wer einen Stick für die PC-Engine braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi-Player-Adapter/Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, bietet es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick", der sich von Vier- auf Acht-Wege-Steuerung umschalten läßt. Die Feuertasten selbst sind schön leichtgängig, der Stick macht einen robusten Eindruck. *wi*

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Arcade Power Stick

Das schwere Joyboard für Spieler mit fettem Geldbeutel sieht nicht nur fantastisch aus, das edle Gehäuse birgt zudem zuverlässigste Technik. Die drei leichtgängigen Feuertasten können individuell mit Dauerfeuer belegt werden, die Feuergeschwindigkeit läßt sich stufenlos regeln. "Arbeiten" läßt sich mit dem Board stundenlang — die asymmetrische Basis liegt wie angegossen unter der Hand. Das Nonplusultra zur großflächigen Spielebekämpfung. *wi*

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Feuerknöpfe: Sehr gut
Steuerung: Sehr gut
POWER WERTUNG:
Sehr gut



Alle Joysticks auf einen Blick

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Dauerfeuer	[illegible]	[illegible]
Arcade Power Stick	[illegible]	[illegible]	Select, Run	nein	individuell stufenlos [illegible]	Mega Drive, C-64, ST, Amiga	—
Boeder P-6	Stick, analog	2	—	nein	ja	MS-DOS, C-64, ST, Amiga	—
Competition PC	Stick	2	—	4	nein	MS-DOS	—
Competition Star	Stick	2	2	6	ja	alle	—
Infrared	Stick	1	—	5	ja	C-64, ST, Amiga	—
Jet Fighter	Stick	2	—	6	einstellbar	C-64, ST, Amiga	—
Joy Board JB-2	Board	2	—	6	individuell stufenlos einstellbar	C-64, ST, Amiga	LED-Anzeige
Megaboard	Board	4	—	8	einstellbar	C-64, ST, Amiga	diverse Chronographen
Multi	Board	2	—	6	stufenlos einstellbar	C-64, ST, Amiga	zwei Paddles
NES Pad	Pad	2	Select, Run	nein	nein	NES	—
NI-5	Stick	2	—	6	stufenlos einstellbar	NES	LED-Anzeige
N Pro	Board	6	—	10	einstellbar	NES	LED-Anzeige
Quick Shot 113	Stick, analog	2	—	nein	ja	MS-DOS	—
PI-PD 001	Pad	2	Select, Run	nein	nein	PC-Engine	—
Sega Control Pad	Pad	[illegible]	—	nein	nein	Sega Master	—
Sega Control Stick	Stick	3	—	nein	nein	Sega Master	—
Sega Mega Drive Pad	Pad	3	Select, Run	nein	nein	Mega Drive, C-64, ST, Amiga	—
SG Fighter	Stick	2	—	6	ja	Sega Master, Mega Drive	LED-Anzeige
Superboard	Board	6	—	10	einstellbar	C-64, ST, Amiga	digitale Stoppuhr
Supercharger	Stick	[illegible]	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
Top Star	Stick	2	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
SV 124 Turbo	Stick	2	—	6	ja	C-64, ST, Amiga	—
Warp I	Stick	2	—	nein	nein	C-64, ST, Amiga	—
XE-1	Board	2	—	4	individuell stufenlos einstellbar	PC-Engine	Multilayer-Adapter
Zoomer	Wheel	2	—	nein	nein	MS-DOS	Throttle-Hebel

Das Handwerkszeug auf einen Blick: In dieser Tabelle findet Ihr alle wichtigen Daten Eurer Wunsch-Joysticks. Achtet besonders auf die Kompatibilität, damit es keine Probleme mit Eurem speziellem Computersystem gibt.

COMPACT DISC



Los Lobos: The Neighborhood

Mit der Neuaufnahme des Oldies "La Bamba" kamen Los Lobos bei uns erstmals zu Singlehit-Ehren. Daß die "Wölfe" aus Mexiko mit eigenem Songmaterial besonders glänzen, zeigt ihr vorzügliches neues Album. Eine erdige, abwechslungsreiche Mischung aus Rock'n Roll, Rhythm'n Blues und mexikanischen Folklorespritzern sorgt für ein aufregendes Klangerlebnis. Die Kompositionen sind eingängig, aber nicht zu glatt. *hl*

London 828 190-2
45:18 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pet Shop Boys: Behaviour

Die Könige des Synthi-Pops melden sich zurück: Auch auf ihrer vierten CD liefern die Pet Shop Boys gewohnte Qualitätsarbeit ab. Bis auf wenige Ausnahmen steckt "Behaviour" voller Ohrwürmer, die sich spätestens beim zweiten Anhören unwiderruflich in den Gehörgängen festgraben (Paradebeispiel: "Being boring"). Insgesamt ist die CD etwas ruhiger ausgefallen als ihre Vorgänger. Arrangements und Produktion sind wieder vom Feinsten. *hl*

Parlophone CDPCSD 113
49:02 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Paul Simon: The Rhythm of the Saints

Auf dem Erfolgsalbum "Graceland" stand Paul Simon deutlich hörbar im Bann afrikanischer Musik. Für den Neuling "The Rhythm of the Saints" bereiste er Brasilien und arbeitete mit einheimischen Musikern zusammen. Das Resultat ist ein satter südamerikanischer Einschlag, der sich auf reizvolle Art und Weise mit Paul Simons geschmeidigen Melodienbögen paart. Eine CD, in die man sich reinhören sollte. *hl*

Warner Bros. 7599-26098-2
44:36 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Styx: Edge of the Century

Nach acht stillen Jahren melden sich die Rock-Symphoniker von Styx mit einer brandneuen CD zurück. Die alte Besetzung blieb größtenteils erhalten; für neues und rockigeres Blut sorgt Glen Burtnik, der fünf Kompositionen beigesteuert hat. An ihre Glanzzeiten reichen die kraftvollen Songs allerdings nicht heran. Mangelnde Gassenhauerqualitäten werden mit ruppigen Tempotiraden ausgeglichen. Keine typische Styx-Platte, eher für rockigere Naturen. *mg*

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Musik · Bücher · Filme

An dieser Seite wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und [illegible] zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder V[illegible] gen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegen- [illegible] die vorgesehenen Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. [illegible] über empfehlenswert, durchschnittlich [illegible] mangelhaft [illegible]

COMPACT DISC



Hall & Oates: Change of Season

Nicht nur die im Titelstück besungenen Jahreszeiten ändern sich, auch die Qualität der Hall & Oates-Alben ist Schwankungen unterworfen. Komponist Daryl Hall schüttelt die Nr. 1-Hits nicht mehr so locker aus dem Ärmel wie in den achtziger Jahren; so manche neue Nummer klingt nach Leerlauf und Routine. Schlecht ist "Change of Season" keinesfalls; unterm Strich wird routinierte Pop-Unterhaltung geboten. *hl*

Arista ARCD-8614
56:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Carly Simon: Have you seen me lately?

Die große alte Dame der Singer/Songwriter-Gilde besinnt sich wieder auf ihre Talente: Alle Stücke auf der neuen CD sind Eigenkompositionen. Die Songs geben sich durchgehend recht eingänglich, auch wenn die nachsummbaren Ohrwürmer fehlen. Wer sich in einer ruhigen Stunde ein paar Streicheleinheiten für die Seele abholen will, der sollte reinhören. Sanfte und dezente Töne dominieren, laut wird's nie. *mg*

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Zwei hinreißend verdorbene Schurken

Lawrence Jamieson (Michael Caine) ist ein Gentleman wie er im Buche steht: Weltgewandt, mit ausgefeilten Manieren und immer in feinstes Tuch gehüllt. Freddy Benson (Steve Martin) bohrt sich schon mal öffentlich in der Nase, trägt Klamotten von der Stange und hat von Manieren keine Ahnung. Beide haben allerdings etwas gemeinsam: beide bringen Frauen um ihr Geld. Kurzum, beide sind ausgebuffte Gauner, auch wenn Jamieson die Damen als Prinz um Hunderttausende erleichtert und Benson sich mit einer warmen Mahlzeit und 20 Dollar zufrieden gibt.

Die beiden Hochstapler kommen sich an der französischen Riviera leider etwas in die Quere. Jamieson sieht dieses Gebiet als seine ureigenste Domäne an und will den unbequemen Störenfried am liebsten loswerden. Trotz der zwischen beiden herrschenden Antipathie nimmt sich Jamieson Benson an und bildet ihn zum Mann von Welt aus. Im Gespann, Jamieson immer noch als Prinz, Benson als dessen vertrottelter Bruder, nehmen sie zusammen weiter die Frauen aus. Jamieson prellt Benson allerdings um seinen Anteil und nun schließen beide eine Wette ab. Wer der nächsten Frau die Summe von 50000 Dollar abknöpft, bleibt, der Verlierer verläßt die Gegend. Opfer der beiden: Janet Colgate (Glenne Headly), frisch gekührte Seifenkönigin Amerikas.

Zwar ist das Hochstaplerszenario nicht mehr das Allerfrischste, aber dank den beiden prominenten Darstellern sieht man wohlwollend darüber hinweg. Wo Michael Caine eher unterkühlt britisch agiert, holt Steve Martin den humoristischen Holzhammer heraus. *mh*

Regie: **Frank Oz**
Produzent: **Bernhard Williams**
Drehbuch: **Dale Launer, Stanley Shapiro, Paul Henning**
Darsteller: **Steve Martin, Michael Caine, Glanne Headly**
Laufzeit: **105 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **RCA Columbia**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

VIDEOFILM



Verraten

Rassismus und Antisemitismus sind nach wie vor ernste Probleme, die auch vor dem liberalen und aufgeschlossenen Amerika nicht halt machen. Der Costa-Gavras Film "Verraten" greift dieses heikle Thema auf und schildert schonungslos, wie vermeintlich harmlose Bürger in dunkle Machenschaften verwickelt sind.

Als ein jüdischer Radiosprecher kaltblütig ermordet wird, läuten beim FBI die Alarmsirenen. Man hat den Farmer Gary Simmons als Boß einer Terror-Gruppe in Verdacht, die schon für mehrere Verbrechen dieser Art in Frage kommt. Die Geheimagentin Cathy Weaver wird auf den Fall angesetzt und arbeitet wenig später auf der Farm von Simmons. Sie lernt den gutaussehenden Naturburschen samt seinen beiden Kindern kennen und wenig später auch (unbeabsichtigt) lieben. Er entpuppt sich anfangs als fürsorglicher Daddy, und so berichtet Cathy ihren Vorgesetzten nur Gutes über den bodenständigen Farmer. Trotzdem bleibt sie am Fall dran. Nach einiger Zeit trauter Zweisamkeit nimmt er Cathy erstmals auf die Jagd mit. Was dann geschieht, kann die entsetzte Cathy kaum glauben. Gary und seine Freunde pirschen sich nicht etwa an Hirsche oder andere Tiere heran, sondern jagen mit Maschinenpistolen einen halbnackten Schwarzen, den sie eigens für diesen Zweck "beschafft" haben. Das perverse "Abendvergnügen" endet schließlich mit dem Tod des Negers. Nach und nach wird Cathy in die finsteren Aktivitäten und Praktiken der Terrorgruppe eingeweiht und lernt die dunkle Seite von Gary kennen.

Verraten ist kein einfacher Film. Auch wenn er keine neuen Ein- oder Ansichten vermittelt und so manches Klischee zungenschnalzend aufgreift, so hebt er sich doch von manch anderem Hollywood-Kitsch wohltuend ab. *mg*

Regie: **Costa-Gavras**
Produzent: **Irwin Winkler**
Drehbuch: **Joe Eszterhas**
Darsteller: **Debra Winger, Tom Berenger**
Laufzeit: **121 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

BUCH

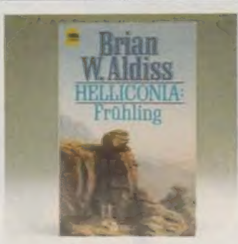


Planet der Waffen

Die angriffslustigen, aber (zum Glück) technisch rückständigen Kreel entdecken das Waffenarsenal einer hochentwickelten Rasse und machen fleißig Rabatz. Die Föderation schickt Captain Picard mit seiner Enterprise, um dort (zusammen mit den Klingonen) nach dem Rechten zu sehen. Der Star Trek-Roman "Planet der Waffen" ist verblüffend witzig und recht süffisant geschrieben. Action wird zwar kaum geboten, dafür gibt's allerlei meist heitere, ab und zu besinnliche zwischenmenschliche Anekdoten. *mg*

ISBN: **3-453-04319-7**
Autor: **Peter David**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Helliconia

Brian W. Aldiss ist mit seiner Helliconia-Trilogie ein alternativer Weltentwurf gelungen, wie er schöner nicht sein kann. Auf über 700 Seiten wird die Geschichte eines Planeten ausgebreitet, der vor langer Zeit von menschlichen Raumfahrern besiedelt wurde und dann in Vergessenheit geriet. Der Weg der Siedler aus der Barbarei in die Zivilisation bildet den Hintergrund dieses Sternen-Epos. *vw*

ISBN: **3-453-03928-9**
Autor: **Brian W. Aldiss**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-Wertung: **empfehlenswert**

BUCH



Pan Aroma

Auf König Alobars Kopf sprießen die ersten grauen Haare. Leider hält sein Stamm nicht viel von weisen und grauhaarigen Herrschern. Ein altes Gesetz besagt, daß des Königs Kopf, sobald sich darauf der erste Grauschleier zeigt, augenblicklich rollen soll (Mit dem Vorschlag solle sich mal heute einer in den Bundestag wagen...). Ausreißen hilft nichts, verstecken hilft nichts, färben hilft nichts und Alobar will noch nicht abtreten. Also schleicht er sich nach seiner geschickt vorgetäuschten Ermordung auf und davon — knappe 700 Jahre lang, denn Alobar hält rein gar nichts vom Sterben.

700 Jahre später findet die geniale Kellnerin Priscilla Stunde einen einsamen Klumpen Zeugs vor ihrer Haustüre, das sie erst nach sorgfältiger Untersuchung als Rote Beete identifiziert. Sie ist gerade dabei, ein Parfum zu erschaffen, das Chanel No. 19 zum lauen Lüftchen degradieren soll. Apropos Lüftchen: Noch ein Protagonist betritt die Bühne. Dem Gott Pan ist im Lauf der Jahrhunderte mangels gläubiger Menschen der Körper abhanden gekommen. Das einzige, was den derangierten Gott noch zusammenhält, ist eine wirklich schlimme Geruchsnote. Ist er vielleicht der Spender der Roten Beete? Oder hat Alobar seinen Finger im Spiel?

"Pan Aroma — Jitterbug Perfume" läuft auf mehreren Handlungsebenen ab: Die Geschichten Alobars, Pans und Priscillas werden geschickt verwoben in ein Netz voller Gerüche, Mythen und Nebenhandlungen. Allzu ernst sollte man den Roman nicht nehmen; er liest sich allerdings gemein gut. Die 450 Seiten fetzt man gemütlich an einem Wochenende durch, danach klappt man das Buch zu und will man am liebsten wieder von vorne anfangen. (Heißer Tip: Von Robbins gibt's noch mehr ...) Manche Stellen sind gepfeffert und nicht gerade jugendfrei; doch wer sich nicht an diesem Stein des Anstoßes wetzt, bekommt pralles Lesevergnügen. *al*

ISBN: **3-499-15671-7**
Autor: **Tom Robbins**
Verlag: **Rowohlt Panther**
Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**



Bewegend: die Weltsimulation "Sim Earth" von Maxis

Luftig: Domarks Flugsimulator "Mig-29"

Schleimig: die Aliens in dem Action-Adventure "Wreckers"

POWER PLAY

2

erscheint am

18. Januar 1991

In gut vier Wochen werfen wir u.a. einen Blick auf Domarks brandneue Flugsimulation **Mig-29** und Audiogenics Action-Adventure **Wreckers**. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test von Origins lang ersehnten Rollenspiel **Savage Empire**. Wahrscheinlich findet Ihr zudem einen Test von **Sim Earth** in der nächsten Ausgabe. Volker und Winnie kramen wieder 32 prall gefüllte Tipseiten hervor. Auch die Videospielfreunde dürfen frohlocken. Neben jeder Menge neuer Module für Mega Drive (**Dynamite Duke**) und PC-Engine (**Aero Blasters**), widmen wir uns im besonderen den beiden Handheld-Systemen Game Boy und Lynx mit massig Spieletests. Außerdem sollte das **Super Famicom** mit **Super Mario World** in unserer Redaktion eingetroffen sein.

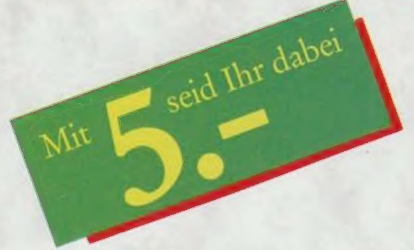
Die Lemminge kommen!

Lemmings

Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,– DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software
Kennwort: Lemmings
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen. Die vollständige Version mit 100 Levels wird voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.





United Software
Das interessante Programm



TRANS-WORLD
...Das Ziel erreichen...
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
C 64 DISK
PC 3¹/2/5¹/4
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497